

REPORTAJE: REGRABADORAS ¿CUÁL TENEMOS QUE COMPRAR?
INCLUYE CD-ROM
REVISTA INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC TOP PLAYER
SEGUNDA ÉPOCA AÑO V- Nº 46
UNA PUBLICACIÓN DE TOWER COMMUNICATIONS
695 PTAS
IVA INCLUIDO
4,18 €
GRATIS
Nº 1 de
Max consolas magazine
ESTE MES:
• SIM CITY 3000 • SILVER
• WORMS ARMAGGEDON
• DETHKARZ • LIVE WIRE!
• SHOGO: MOBILE ARMOR
• DIVISION • LUFTWAFFE
• COMMANDER • CARNIVORES
• CIVILIZATION: CALL TO POWER
• WARZONE 2100
MORTYR
UNA CAZA DE NAZIS
REPORTAJE: CÓMO MONTAR UN MANDO DE PLAYSTATION EN TU PC



S U M

AÑO V - NÚMERO 46

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es

Director Técnico
Óscar Rodríguez Fernández
oscarrf@towercom.es

Redactor Jefe
Óscar Casado González
ocasado@towercom.es

Edición
Gema Romero Moreno-Manzanaro
gromero@virtualsw.es

Imagen, diseño y maquetación
Almudena Izquierdo González
Carmen Guri López

Colaboradores
Mariano Terrón, Manuel Sánchez, Santiago Gómez, Fernando Escudero, Jorge Zazo.

Publicidad
Inmaculada Romera (Madrid)
91 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29
pgallard@towercom.es
Jefe Servicio Técnico
Javier Amado
jamado@towercom.es
Atención Técnica
Manuel Hernando
atecnica@towercom.es
Elaboración CD-ROM
Mariano Terrón García

Suscripciones y Nos. atrasados
Alicia Zazo
Tel. 91 661 42 11
Fax: 91 661 43 86
suscrip@towercom.es
PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Distribución
Almiro Sanguino

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 91 6614211 / Fax: 91 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain

Te quiero Max y Max

Nuestro afán de superación no tiene límites y nuestra redacción que no para ni un segundo os reserva para este número una nueva sorpresa: un suplemento dedicado a las consolas que recibe el nombre de MAX CONSOLAS. En él encontrareis todo lo que queráis saber de este mundo que tanto os apasiona. Si bien esperamos que en poco tiempo y con vuestra ayuda este suplemento constituirá una revista independiente de PC-PLAYER. Pero de momento la podréis encontrar entre nuestras páginas.

Sin embargo esta no es la única sorpresa que os deparamos este mes, pues nuestro habitual CD-ROM también aparece en este número cargado con las mejores demos del momento y un montón de actualizaciones para vuestros juegos favoritos.

Nuestras secciones habituales siguen estando ahí para vosotros con los mejores trucos que hemos podido encontrar y las noticias y novedades más frescas del mercado. No olvidéis repasar nuestro **A Fondo** dedicado en esta ocasión a *Sanitarium* una trepidante aventura que nos situará en un mundo totalmente paralelo a lo que conocemos.

En las secciones de reportaje encontramos un variado abanico de posibilidades a la hora de comprarnos una regrabadora de CD's. Philips, Plextor o Yamaha son algunas de las marchas que os encontrareis en este análisis. El otro reportaje tiene mucho que ver con el primero, pues una vez que encontremos la regrabadora ideal tenemos que conocer el mundo de los CD-R ¿en cuál tenemos que grabar?, ¿cuál es el que dura más?. Todas estas respuestas se contestan ampliamente en este reportaje. Además cuántas veces habéis visto algún periférico de consola que hubieseis querido conectar al PC. Ahora tenéis vuestra ocasión ya que os mostramos, paso a paso, la forma de conectar un mando de la famosa PlayStation en vuestro PC. Eso sí, tenéis que tener mucho cuidado y seguir todos los pasos sin saltaros ni uno.

Por otra parte este mes ha sido muy escaso en lo que a juegos se refiere, pero los grandes males tienen grandes remedios y quizás nos gusta más así; gracias a esto hemos podido analizar muchos más juegos a dos páginas, ofreciendo un análisis más en profundidad. Esto se debe a que todas las casas importantes se están reservando los títulos para la próxima feria E3 que se celebrará en Los Angeles y que desde aquí cubriremos con expectación ya que se presentarán títulos de la índole de *Quake 3* o la esperada y polémica PlayStation 2.

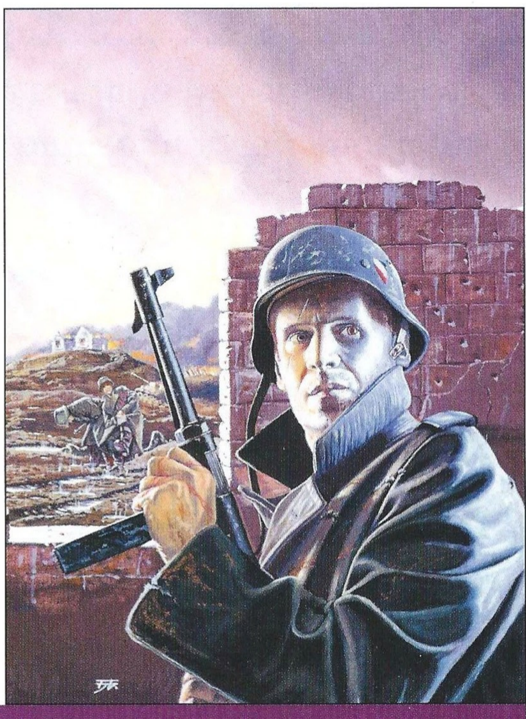
Esperamos que os guste todo el contenido de este mes y saquéis el mayor partido a los trucos descubriendo el mundo de las consolas gracias a Max Consolas Magazine.



J U E G O S



ESTE MES



Gracias a la tecnología 3D y al desarrollo de juegos como Unreal o Wolf 3D nos encontramos ante este fantástico título que nos llevará a la Segunda Guerra Mundial y a un futuro lleno de alemanes, armas de época y muchísima diversión.

INDICE



CONTENIDO CD-ROM

Os presentamos en bandeja de plata las mejores demos existentes hasta el momento. Esperamos que todas ellas sean de vuestro agrado.

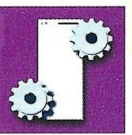
Pasan lo meses, pero la calidad de las demos se va manteniendo inalterable pese a los acontecimientos. En el mes que nos ocupa os presentamos un total de 11 interesantes demos, de gran calidad e inmensa variedad. Todas ellas son aptas para el juego, debiendo ser instaladas en el disco duro previamente, excepto la segunda entrega del sangriento juego de acción **Resident Evil 2**, que se ejecuta desde el CD y el vídeo de presentación de **Starshot**. Como megademo especial, os proponemos una interesante apuesta por **Dethkarz**. El principal punto fuerte de este arcade es la adicción y las partidas multijugador, que os permitirán dejar a vuestros amigos chupando rueda. Pero si lo que deseamos es simulación, la conversión para PC de **Toca 2** nos introduce dentro del impresionante mundo de la conducción en el campeonato de marcas. Y hablando de segundas partes, llega **Jack Jazzrabbit 2**, un viejo arcade que vuelve con nuevos aires. Continuando con la saga, la compañía *Sierra* ha presentado gran cantidad de nuevos proyectos este año, entre ellos **Quest for Glory V**.
El resto es mejor que lo descubrais por vosotros mismos, construyendo un gran parque de atracciones o imponiendo vuestra ley en Los Ángeles. El mes que viene más.

L E Y E N D A


Demo para jugar desde el CD-ROM


Demo para jugar desde el disco duro


Demo visual desde el CD-ROM


Demo visual desde el disco duro



DETHKARZ

Pentium 166, 16 Mb. RAM, H.D. 50 Mb., T.Vídeo Direct3D o Glide

Coches futuristas, pistas extremadamente complicadas o enemigos con un gran nivel de inteligencia. Estas son algunas de las grandes sorpresas que nos esperan tras este gran trabajo realizado para **Dethkarz**.
Por ello hemos creído conveniente alzarlo hasta lo más alto, convirtiéndolo en la gran demo de este mes.
Y ello porque además cuenta con una gran cantidad de gráficos muy cuidados y detallados, una excelente utilización de texturas y luces, un modelado de los bólidos muy real y un movimiento y control de nuestro vehículo que es realmente muy adictivo.
Aunque sin duda su punto más influyente, el que nos ha decidido a situarla a la cabeza de nuestras demos, son las partidas multijugador, donde competir con nuestros amigos se puede convertir en una auténtica obsesión por la victoria.







JAZZ JACK RABBIT 2

Pentium 133, 16 Mb. RAM, H.D. 42 Mb., T.Vídeo SVGA



En esta demo totalmente apta para el juego viviremos, una vez más, las aventuras del conejo más divertido del mundo de los compatibles.
Sin embargo, en esta ocasión también contamos con la ayuda femenina para llevar a cabo nuestra misión.

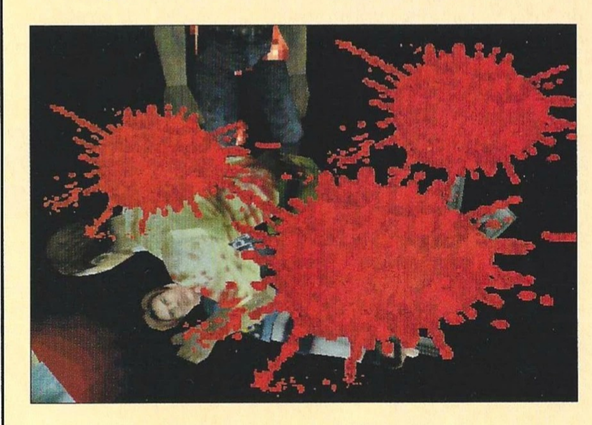
Además, y como nueva opción podemos modificar la resolución de pantalla a 800 x 600. En esta demo podemos jugar hasta dos fases completas, pudiendo observar las nuevas características de este juego. Desde nuestro menú lanzador podréis instalarla.



RESIDENT EVIL 2

Pentium 166, 32 Mb. RAM, H.D. 0 Mb., T.Vídeo Direct3D o Glide

Muchos estábamos esperando como agua de mayo la conversión de la consola al compatible. Por fin ha llegado y si bien ha merecido la espera en algunos aspectos, en otros no tanto.
En el número anterior de la revista ya lo comentamos ampliamente, con una primera idea de lo que nos espera. Pero como en la mayoría de los casos es mejor poder probarlo antes de comprarlo, hacerlo disfrutando de esta sangrienta demo. Para poder jugar no hay que instalar nada en el disco duro. La demo se ejecuta desde el mismo CD.

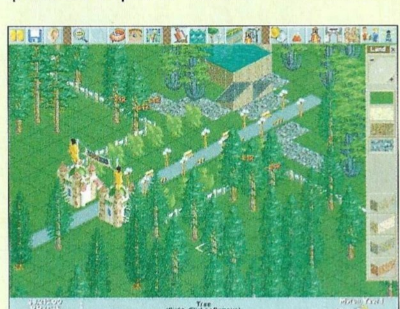




ROLLER COASTER ...

Pentium 100, 16 Mb. RAM, H.D. 55 Mb., T.Vídeo SVGA 2 Mb

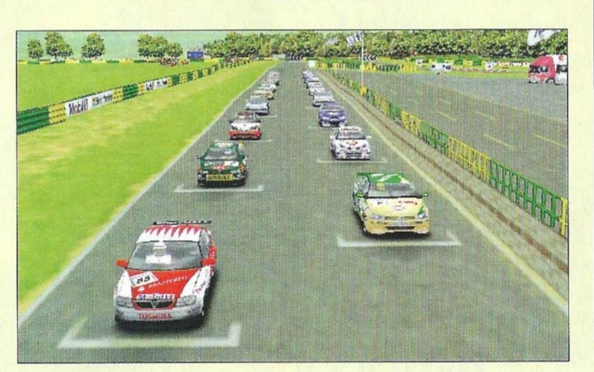
Ser el gerente de un gran parque de atracciones es una tarea mas que complicada. Si por la cabeza de alguno ronda la idea de hacerlo alguna vez, en este interesante juego tenemos la oportunidad de empezar con el trabajo, solventando todos los problemas que pueden ir apareciendo según vayamos creciendo. Para ello cuenta con un *interfaz* sencillo, gráficos simples aunque detallados y gran cantidad de acciones a realizar.
Es necesario instalar la demo desde nuestro programa lanzador.





TOCA 2

Pentium 166, 32 Mb. RAM, H.D. 40 Mb., T.Vídeo Direct3D o Glide



Si os gustó la primera parte, ésta puede ser catalogada como aún mejor. Para empezar, nuestro coche cuenta con un mayor número de opciones disponibles, mejor control sobre él, más realismo y mayor competitividad con los oponentes. Condiciones climáticas variables, distintos tipos de pistas, efectos especiales y gran variedad de sorpresas, son lo que nos espera en el mismo instante que crucemos la línea de salida. Una vez más los creadores de **Collin McRae**, vuelven a ofrecer lo mejor en simulación. Desde nuestro menú podréis instalarla.

PARCHES

SIN 1.03

Después de incluir hace poco el parche del gran juego SiN que aceleraba los tiempos de espera, ahora te mostramos la actualización a la versión 1.03. Para instalar este parche tenemos que tener instalado el anterior ya que si no no funcionará correctamente.

POWERSLIDE 1.01

Este juego de carreras futuristas distribuido en nuestro país por *New Software Center* ya tiene un parche para ser actualizado para cualquiera de sus versiones (eso sí europeas). Este parche es multilenguaje, pero tenemos que estar seguros de en qué idioma está el juego, ya que si nos confundimos podemos hacer que el juego no arranque.

TUROK2MP 104

Los jugadores de **Turok 2** en versión multiplayer pueden instalar este parche que soluciona problemas de sincronismo con máquinas más lentas. Para ello tenemos que tener instalado el juego en el disco duro.

SCARS UPDATE

Aquí podemos encontrar una actualización que corrige los pequeños problemas que tenía este fantástico juego con tarjetas equipadas con el chip *Banshee*. Para instalar el parche tenemos que tener el CD original insertado en la unidad de nuestro PC.

I-WAR 3DFX PATCH V1.24

Independence War es un juego de estrategia que no posee sólo este parche. En su página oficial hay más, http://www.independencewar.com. En esta ocasión te mostramos la versión 1.24 que soluciona problemas con el GLIDE 2.54

MYTH II 1.2

Ahora podemos actualizar este juego que en su segunda parte es mucho más dinámico y atractivo.

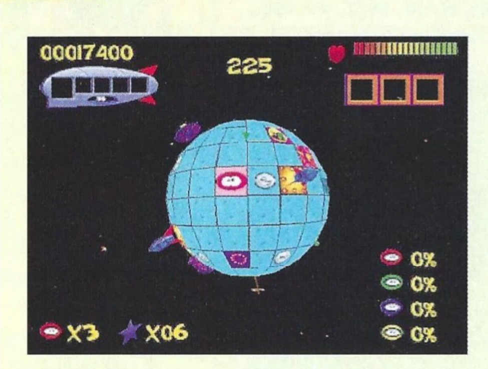
PRO PILOT 99 VERSION 1.2

Pilotando por la red nos hemos topado con este parche para el juego **Pro Pilot 99** que soluciona 39 problemas detectados. En el interior encontraremos un *readme* detallando cada uno.



LIVE WIRE!

Pentium 133, 16 Mb. RAM, H.D. 35 Mb., T.Vídeo Direct3D



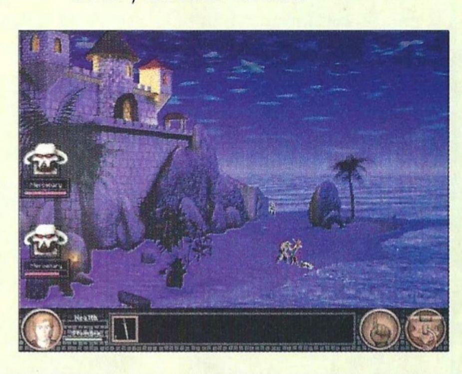
Este juego está basado en la idea de comer y capturar distintas partes de la pantalla, coloreándolas para pasar a formar parte de nuestra posesión. La compañía SCI ha utilizado esta original idea, trasladándola al 3D con el fin de que sea más vistosa y completa. El nivel de dificultad se va incrementando considerablemente. También permite las partidas en red para varios jugadores. Desde el menú de configuración, que encontraremos al ejecutar la demo, podemos cambiar el modo de pantalla, dependiendo de si la aceleración es por *software* o por *hardware*. Desde el menú lanzador instaláréis la demo sin problemas.



QUEST FOR GLORY V

Pentium 166, 32 Mb. RAM, H.D. 70 Mb., T.Vídeo SVGA

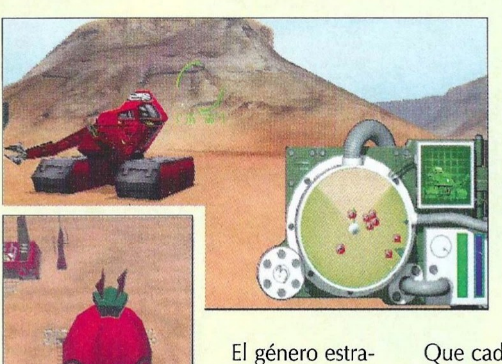
Y ya van cinco. Muchas cosas han ocurrido en la larga historia de esta saga a lo largo de los años.
En esta ocasión deberemos salvar a un pueblo oprimido por sus invasores, convirtiéndonos, como no podía de ser de otra forma, en los héroes de la comarca.
Mezclando gráficos en 2 y 3D, aventura gráfica y lucha cuerpo a cuerpo, este juego comentado hace un par de números, puede ser el último de una gran serie, o tal vez no, quién sabe. Desde nuestro menú podréis abrir boca y disfrutar de ella.





MACHINES

Pentium 200, 32 Mb. RAM, H.D. 85 Mb., T.video Direct3D.



El género estratégico es algo muy utilizado últimamente, con mayor o menor éxito. En esta ocasión, a parte de lo clásico en este tipo de títulos, contamos con opciones adicionales, como la posibilidad de observar el terreno desde gran variedad de puntos de vista en perfecto 3D o controlar cada uno de los vehículos de nuestra flota de guerra desde el interior.
Que cada uno de vosotros saque por sí mismo sus propias conclusiones. Desde nuestro menú lanzador podréis instalar esta demo.



DEER HUNTER

Pentium 133, 16 Mb. RAM, H.D. 36 Mb., T.Vídeo SVGA

La caza está de moda. Si este mes hemos comentado **Carnivores**, el mes que viene comentaremos este juego cuyo principal objetivo es el rastreo y caza de ciervos. La demo apta para jugar no tiene ningún límite de tiempo, pudiendo seleccionar un escenario y varias armas para llevar a cabo nuestra misión. Os recomendamos que os equipéis con unos valiosos prismáticos que os ayudarán a divisar la presa con mayor facilidad, como si de Félix Rodríguez de la Fuente se tratase (para que podamos escuchar en la noche el aullido del lobo). Desde nuestro menú instalaréis la demo.





STARSHOT

Pentium 166, 16 Mb. RAM, H.D. 0 Mb., T.Vídeo Direct3D o Glide

Este juego ya tuvo presencia en las páginas de la revista el mes pasado. Para aquellos que no tuvieron suficiente con lo que se comentaba o simplemente quieran una segunda opinión, tienen ahora la posibilidad de disfrutar de una interesante demo totalmente con capacidad de juego, donde poder observar la gran calidad gráfica que posee. También acompañamos un vistoso vídeo de presentación de este título. Que lo disfrutéis. Desde nuestro menú lanzador podréis instalarla en el disco duro.





FUTURE COP

Pentium 133, 16 Mb. RAM, H.D. 25 Mb., T.Vídeo Direct3D

La compañía ElectronicArts suele caracterizarse por sacar a la luz juegos adictivos y originales. Pues bien, en este título sólo se cumple uno de esos dos argumentos, es muy adictivo. Controlando un robot último modelo del departamento de policía de Los Angeles, al más puro estilo Mazinger Z, nuestra misión es erradicar el crimen de sus calles. La vista utilizada en este caso es la tercera persona. Muchos efectos visuales y gran colorido gráfico nos esperan. Desde nuestro menú podréis instalarla sin problemas.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no tengas ningún tipo de problemas. Pero, si aún así necesitas nuestra ayuda disponemos de un Servicio Técnico. Sin embargo, antes de llamarnos y debido al elevado número de usuarios, te rogamos que sigas muy atentamente los pasos que te indicamos. Si todavía tienes problemas llámanos a los teléfonos abajo indicados y cuando lo hagas asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player

El horario de atención es de:

Lunes a Jueves:15:00 a 18:00

Viernes: 12:00 a 15:00

Teléfono: 91 6614211

Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Si al introducir el CD aparecen mensajes como: "Anular, Repetir, Descartar" o similar y estás en Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte o manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Manuel Hernando)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Te enviaremos a tu domicilio otro CD sin coste alguno por tu parte.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95 / 98

- Cuando ejecutes nuestro CD procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para dejar libre el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes instálalas; en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto con otras varias utilidades .
- Si tras cargar varias demos el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo.
- Recuerda que en el apartado utilidades del CD encontrarás nuevos *drivers* para las últimas tarjetas aceleradores 3D que hay en el mercado.



NOTICIAS

BREVES

Habrá más Fútbol

Lo acaban de anunciar, a finales de este año podremos disfrutar de un nuevo juego para PC dedicado al fútbol. Lo está desarrollando Britain's Rage Software, y Microsoft se acaba de hacer con los derechos de su nuevo título que también estará disponible en español.

Luchando contra la piratería

La Federación Antipiratería (FAP) continúa luchando para que dentro del mundo de los videojuegos la competencia sea en igualdad de condiciones. Para ello ayuda a los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado y a los Tribunales en el cumplimiento de la Legislación para la Protección de la Propiedad Intelectual. Fruto de esta colaboración se ha logrado la intervención en ciudades como Alicante, Madrid, Cádiz o Barcelona donde en total se han requisado 125 videocasetes repicadas, más de 500 CD-ROM falsificados y más de 250 carátulas fotocopiadas. Con todas estas acciones se está logrando, a juicio de la FAP, que nuestro país sea uno de los de menor índice de piratería en la Comunidad Europea.

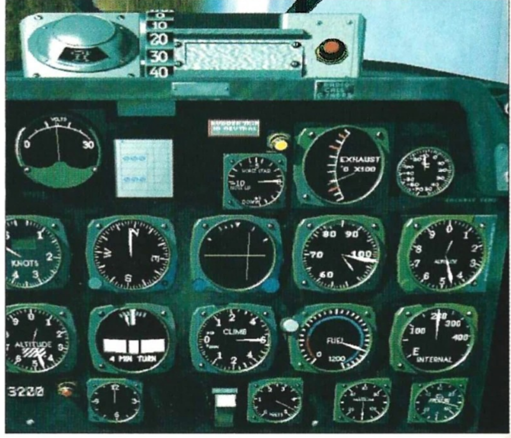
Desde PC Player os recordamos que la piratería es un delito, si queréis comprar o alquilar un juego aseguraos de que es original y si no lo es no lo aceptéis; va en vuestro propio beneficio.

MIG ALLEY

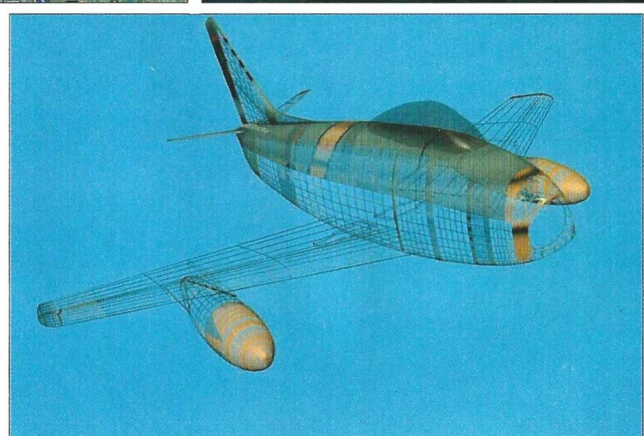
Los creadores de Flying Corps regresan con otro simulador de vuelo, **Mig Alley**, que permite un mayor control de la acción y la posibilidad de pedir información o ayuda por radio. Ambientado en la guerra de Corea, con un soporte gráfico en 3D que simula el terreno a la perfección, el jugador como Comandante en Jefe de las Fuerzas Aéreas Aliadas





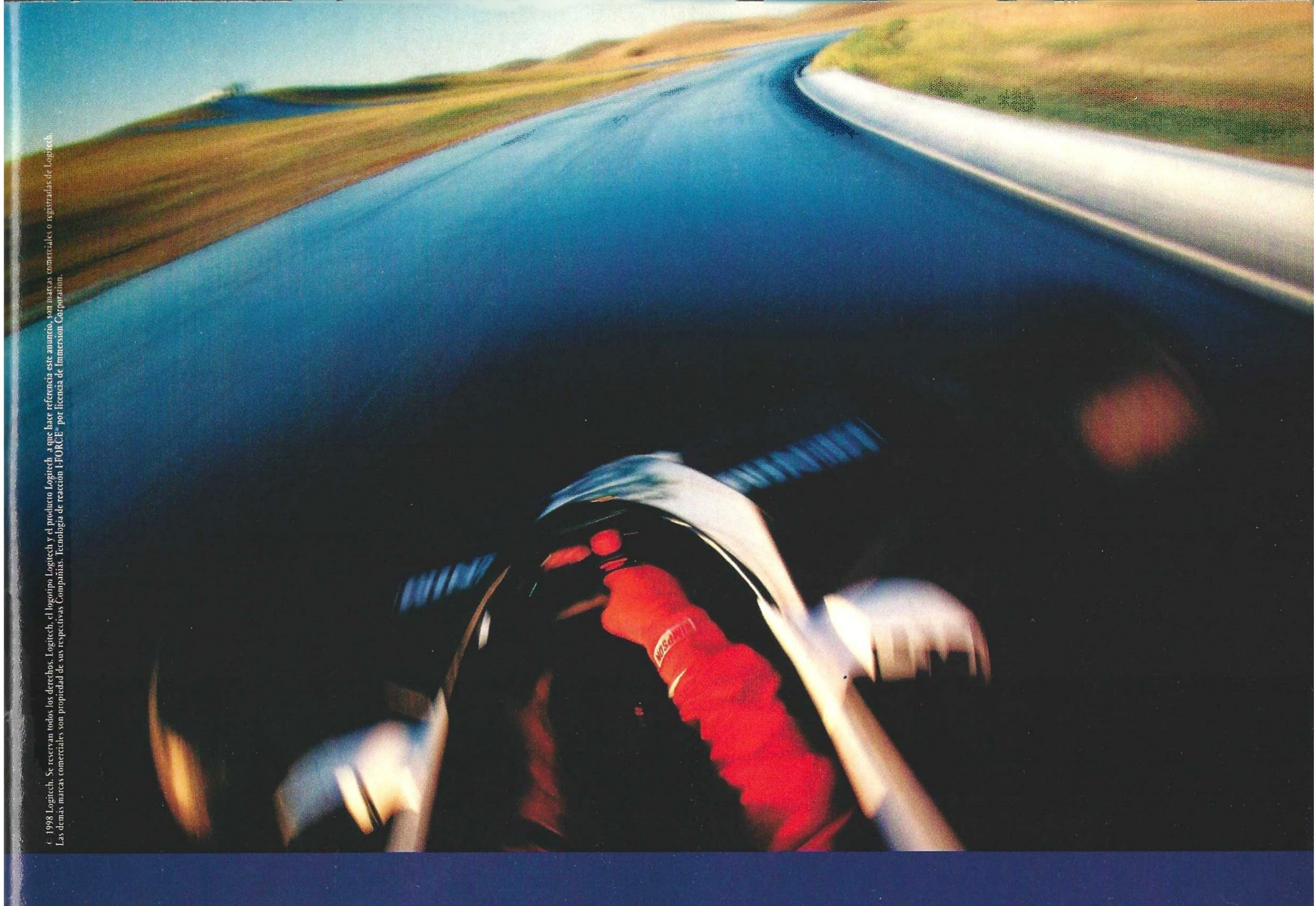


debe intentar expulsar, en diversas misiones, a los temibles Mig-15 y Mig-15 bis soviéticos hacia la frontera China para poder ganar la guerra. Para ello, y con un ultra sofisticada inteligencia artificial, podrá contar con la ayuda de 50 aeronaves de la época, desde los F84 *Thunderjet* a los B29 *Superfortresses*, recreando episodios claves de esta guerra, incluidas las espectaculares batallas nocturnas.



FREDDI FISH 4

La primera aventura en el oeste submarino para niños estará disponible en CD-ROM para Windows 95/98 y Macintosh en pocos meses. Se trata de **Freddi Fish 4: el caso de los ladrones del cerdo marino de Briny Gulch,** creado por la compañía norteamericana Humongous Entertainment filial de GT Interactive Software Corp.
En este juego los niños deberán guiar a Freddi por un mundo submarino en compañía de su amigo Luther; allí deberán encontrar pistas y resolver puzzles de todos los niveles para dar con el secreto de los ladrones, rescatar al cerdo marino y pelear con los pendencieros ladrones. Un juego que, según sus creadores, parte con la ventaja de que cuenta con una gran variedad de personajes y un amplio espectro de localizaciones, lo que permitirá tener una experiencia diferente cada vez que se juegue.



Únete a los ases del volante.

WingMan® FORMULA™ FORCE

Para experimentar el realismo más impactante de la emoción de conducir, hazte con un volante de carreras WingMan® Formula™ Force, el volante con Force Feedback más potente para PC. Reacciones rápidas como el rayo. Perfecto agarre en las curvas más escalofriantes. Violentos choques. Gracias a nuestra revolucionaria tecnología I-FORCE® con tensores de alta precisión, sentirás al máximo la fuerza de cada sensación, de cada vibración y de cada giro en todo tu cuerpo. Volante de carreras WingMan Formula Force. Ya no tienes que pagar una fortuna para vivir la experiencia de conducción definitiva.

www.logitech.com

It's what you touch.™

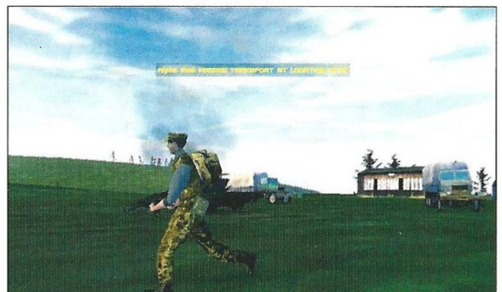
Lo encontrará en: Alcampo, El System, El Corte Inglés, Fnac, Jump Ordenadores, KM Tiendas, Milar, MIRO, C.C. Pryca.

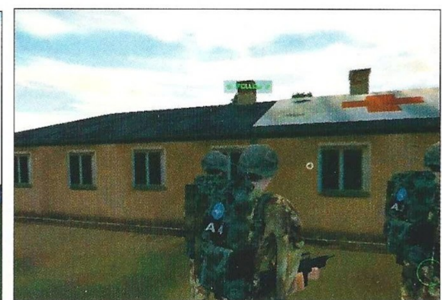


FLASHPOINT

Flashpoint se inicia con una explosión y la acción ya no se detiene. Comienza como un juego de acción militar 3D en primera persona. Pero esto no es todo... mientras progresas empezarán a aparecer elementos de estrategia en tiempo real. De repente te encontrarás manejando poderosas máquinas de guerra y liderando tropas, enfrentándote al enemigo intentando mantener tus posiciones y arañar palmo a palmo el territorio enemigo.
Flaspoint tiene lugar en las postrimerías de la Tercera Guerra Mundial. Gracias a una masiva guerra entre el Este y el Oeste, el mundo ha quedado reducido a cenizas. Las superpotencias han agotado todos sus arsenales nucleares. Y ninguna de las partes ha logrado la victoria absoluta.... incluso ya ni siquiera recuerdan cómo empezó todo esto.
Ahora el único objetivo es la supervivencia, representada por un paraíso tropical de varias islas todavía no contaminadas. Este refugio es el Eden final al que todos aspiran.
En Flashpoint empiezas como un soldado de a pie, armado únicamente con tu rifle de asalto. En las primeras misiones se pondrá a prueba tu experiencia como soldado de infantería. Como tal podrás entrar en todo tipo de dificios y vehículos, así como capturar vehículos enemigos.
A medida que vayas teniendo éxito irás ascendiendo en el rango, adquiriendo nuevas responsabilidades. Poco a poco, podrás ir utilizando vehículos tales como cazas A-10 o tanques M1 Abrams.
El éxito final dependerá de la pericia con la que manejes estas armas de guerra, así como a los soldados a tu cargo.
Cada personaje y unidad en el juego tiene un nivel de experiencia que se incrementa a medida que avanzas.
A continuación, detallamos una lista de vehículos a cuyos mandos te puedes poner:







Oeste
M1 Abrams
M60A3
M113 (+ versión ambulancia)
Jeep
Camión 5T (+ versiones de suministro de gasolina, municiones y grúa)
A-10 Warthog
Ah1 Cobra
UH60 Blackhawk helicóptero de transporte

Este
T80
T72
BMP 1 (+ versión ambulancia)
UAZ (Jeep)
Ural (Camión + versiones de suministro de gasolina, municiones y grúa)
Mi24Hind
Mi 17 HIP helicóptero de transporte
ZSU unidad antiaérea

Resistencia
T-55
Gaz
Praga V3S (Camión + versiones de suministro de gasolina, municiones y grúa)
Cañon Bofors

Flight Simulator

Microsoft amplia sus juegos con el primer programa de su línea de clásicos para Windows 95, si bien también es compatible con Windows 98. Se trata de **Flight Simulator**, que ya está disponible en nuestro país desde finales de marzo.
Una nueva versión más fácil de jugar de todo un clásico que incluye nuevos desafíos y aventuras.
Además de nuevos gráficos se incorporan dos aviones nuevos: el Boeing 737 y el de acrobacias aéreas Extra 300S, lo que amplia el número de aviones a 6.
Todo ello para sobrevolar nuevas ciudades con una precisión fotográfica que sólo permite el mayor realismo en 3D para PC.
Sin embargo, de la versión anterior se mantienen las lecciones de vuelo para que practiques, desde las técnicas más básicas a las maniobras más complejas, antes de demostrar tu habilidad como piloto y poder así contar con mayores ventajas para vencer a tus rivales.

Nuevo logo

Cryo Interactive presenta su nuevo logo dentro de su estrategia de ampliar las actividades de su empresa, sin centrarse únicamente en el desarrollo de productos, por lo que además ha empezado a distribuir y producir títulos creados por otras empresas, tales como *RING: El Anillo del Nibelungo* o los venideros *360 º* y *Fausto.*
Si queréis más información sobre los próximos títulos que lanzará Cryo Interactive podéis consultar su web: www.cryo-interactive.com



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP será el simulador de motos por excelencia

La tecnología del producto y su avanzado motor gráfico 3D permiten la representación de la moto y su corredor como entidadades independientes, algo que no tiene precedentes en el mercado.
La empresa de software de entretenimiento ElectronicArts ha anunciado el lanzamiento, bajo su marca EA SPORTS, de un nuevo título en la categoría de deportes: **Superbike World Championship** (Campeonato del Mundo de Superbike).
Originarias en los años 70 en Estados Unidos, las carreras de Superbikes comenzaron su época moderna con el primer Campeonato del Mundo en 1988.
Desde entonces, el fenómeno Superbike se ha ido popularizando en los cinco continentes, apoyado por las cuatro grandes marcas japonesas (Honda, Kawasaki, Yamaha y Suzuki) y la legendaria marca italiana Ducati.
Tras la adquisición de Westwood Studios, ElectronicArts se hizo con la exclusiva para la publicación de tan esperado título para los próximos dos años.
Autorizado oficialmente y aprobado por la serie SBK, Superbike World Championship ofrece una atractiva experiencia en las carreras de motocicletas de competición, realizadas en circuitos cuidadosamente diseñados. El juego representa motos reales, como la Ducati 916, la Honda RC 45, la Kawasaki ZX7R, la Yamaha YZF y la Suzuki GSXR y está reforzado con la incorporación de datos técnicos detallados, aportados por los mismos fabricantes. Las motos son máquinas de serie de cuatro tiempos, modificadas para la competición.
Doce circuitos de cinco continentes han sido fielmente reproducidos, utilizando datos topográficos y geométricos: Albacete (España), Philip Island (Australia), Misano (San Marino), Donington (Gran Bretaña), Hockenheim (Alemania), Monza (Italia), Laguna Seca (EE.UU.), Brands Hatch (Gran Bretaña), A1 Ring (Austria), Assen (Holanda), Sugo (Japón) y Sentul (Indonesia).
El juego también representará los equipos y corredores de este deporte que tiene tanta afición a nivel mundial, incluyendo a Pere Riba Cabana, Carl Fogarty, conocido como 'Foggy' (campeón en 1994, 1995 y 1998) y John Kocinski (campeón en 1997).
Los desarrolladores han trabajado con pilotos de motos profesionales para evaluar la precisión y manejo del juego.
El equipo también ha dado un paso sin precedentes al representar la moto y su corredor como entidadades por separado. Esto significa que ambos, representados por polígonos animados, se mueven de manera independiente para simular la física de la superbike y del corredor, con un grado de realismo nunca visto hasta la fecha.
Solamente esto se logra que en algunos choques realmente espectaculares y realistas los corredores salgan por los aires, muerdan el polvo, se levanten y recojan sus motos para volver a entrar en acción.
El juego permite cuatro modos de competición: práctica, clasificación, carrera simple y campeonato.
Soporta tarjetas gráficas y joysticks de última generación (force feedback).
Para su ejecución, el juego requiere una configuración mínima de ordenador con procesador Pentium a 166 Mhz, Windows 95 o 98, 32 Mb de RAM, CD-ROM de cuádruple velocidad, DirectX 6 o posterior (DirectX suminitrada en el CD), tarjeta de sonido estéreo compatible con DirectX y tarjeta de vídeo compatible 2D con 4 Mb.
Para la opción de multijugador en red (de 2 a 8 jugadores), es necesario un Pentium a 200 Mhz, red IPX o TCP/IP y 1 CD por cada ordenador.
Para las partidas a través de módem para 2 jugadores, se requiere un módem a 28.8k o más rápido y un puerto serie de alta velocidad (16550 UART).
Para las partidas de 2 jugadores en serie es necesario un cable de módem y un puerto serie de alta velocidad (16550 UART).





BREVES

Psygnosis Cierra

Después de la compra de los estudios de desarrollo de Psygnosis por parte de Sony Computer Entertainment, Psynosis cierra sus oficinas en Europa, incluido nuestro país, salvo la oficina de Liverpool. A partir del 1 de abril su catálogo de productos de PlayStation lo lleva por completo Sony.

Baldur´s Gate parche

Hemos recibido diferentes e-mails indicándonos si podíamos incluir en el CD-ROM de este mes el parche de 14 Mb que tiene este juego ya que muchos usuarios no han podido adquirirlo. La cuestión es que por motivos de fechas nos ha resultado imposible pero os prometemos que intentaremos hacer lo posible para incluirlo en el siguiente número. No obstante os rogaríamos que nos mandarais e-mail indicándonos qué parches son los que queréis que incluyamos en el CD a la dirección de Correo pcplayer@towercom.es indicándonos la Web y el juego.

Primeros grabadores DVD

Ya están disponibles los nuevos grabadores de DVD. En breve analizaremos alguno para poneros al corriente si realmente merece la pena pagar 100.000 pesetas para hacer tus copias de seguridad. Toshiba ha sido la primera en traer los grabadores. www.toshiba.com

Nvidia Y Guillemot Colaborarán Juntas

Los periféricos multimedia están de enhorabuena, dos de las más potentes compañías del sector, NVIDIA y Guillemot, han firmado un acuerdo para colaborar en las futuras generaciones de procesadores gráficos 3D. Con este acuerdo pretenden "seguir ofreciendo el rendimiento más alto y la experiencia más amplia a aquellos usuarios que desean implementar la tecnología más avanzada en sus aplicaciones 3D". De hecho las nuevas tarjetas aceleradoras 3D que desarrolla Guillemot incorporarán a partir de ahora el hardware más avanzado de NVIDIA, con su tecnología TNT. A partir de ahora, según el presidente de Guillemot Corporation serán "capaces de marcar el camino a seguir para que los jugadores de PC mejoren sus capacidades multimedia con una plataforma única".

V.O.T.E.R Golem



Un nuevo juego de estrategia RTS ambientado en el siglo XVII estará disponible en su versión final a finales de septiembre de este año, si bien la versión de multijugador aparecerá a finales del mes de mayo. Se trata de **V.O.T.E.R. Golem** de la compañía *Leryx Longsoft* que ya ha desarrollado otros títulos como Leo the Lion, Clash o Golden Duck. Este nuevo juego combina la estrategia, la aventura, la ciencia ficción y la ficción política y por su violencia se dirige a jóvenes de 12 a 26 años. Creado para PC-CDROM y DVD la opción de jugador único permitirá elegir entre 30 misiones de campaña o desarrollar una única y compleja misión, permitiendo a su vez el juego en línea.

Voodoo3 Para Pentium III

La compañía *3Dfx Interactive* ha adaptado su línea de aceleradores **Voodoo3** para utilizarla con el nuevo procesador de Intel, **Pentium III**. También han sido optimizados para este procesador todos los API compatibles con él, incluido la versión 6.1 de Microsft DirectX, Glide de 3Dfx y OpenGl de Silicon Grafhics. Si bien Voodoo3 también es compatible con los más de 300 títulos disponibles en 3D. Ahora con la combinación de Pentium III y esta aceleradora se logrará que los juegos alcancen un mayor realismo en los movimientos de caracteres y objetos, posibilitando modelos y escenarios cada vez más intrincados. Ambos estarán disponibles en las tiendas en el segundo trimestre de este año.



Requiem, Avenging...

Las batallas entre el bien y el mal no dejan de conseguir adeptos. 3DO presenta una nueva batalla entre los soldados del cielo y los mercenarios del infierno para PC en 3D, con **Requiem, Avenging Angel**, en él que contaremos con poderes angelicales como volar, disparar relámpagos o lanzar luz divina. Aunque la tarjeta 3D no es imprescindible es muy recomendable para observar las emociones. Todo ello combinado con la opción de multijugador capaz de albergar a ocho jugadores o participar en niveles específicamente creados para network action.



EL REVERSO TENEBROSO



¿Burro grande?

Este mes, amables lectores, seguramente ya habréis reparado en la nueva revista que os ofrecemos junto a PC Player: Max Consolas. Un nuevo mundo se abre ante todos con el empuje que tienen estas maquinitas del infierno, en un mercado en creciente expansión, frente al del PC.

Para los amantes del juego puro, un concentrado de sabores que no requiere nada más que una tele, un juego y tiempo. Sin problemas de Windows y gaitas de controladores. Esto sí que es el auténtico "plug and play" y no lo demás.

De hecho, si comparamos consolas y PC's, el procedimiento para usar las primeras es, más o menos, el siguiente:

1) Enchufar a la corriente
2) Enchufar a la tele
3) Enchufar el mando
4) Meter un juego
5) Jugar
6) Apagar, desmontar y guardar

Para los segundos, sin embargo, la cosa se complica un poquito más:

1) Encender el PC
2) Enchufar el mando
3) Esperar a que Windows arranque
4) Rezar para que no dé errores
5) Meter un juego
6) Instalar
7) Rezar para que no dé errores
8) Configurar los gráficos
9) Rezar para que no dé errores
10) Si los da, actualizar drivers y volver al punto 8
11) Configurar el sonido
12) Rezar para que no dé errores
13) Si sigue dándolos, rezar y volver al punto 11
14) Ejecutar
15) Rezar para que no dé errores
16) Jugar (Yupiii)
17) Darse cuenta de que hay que configurar otra cosa
18) Jugar de nuevo
19) Salir del juego
20) Cerrar Windows
21) Apagar

Y a quien le parezca exagerada la lista anterior que tire la primera piedra. Todos hemos pasado por esa misma piedra en una u otra ocasión. Como puede apreciarse sin gran dificultad, las consolas tienen alguna que otra ventaja. Les falta, eso sí, poder ejecutar hojas de cálculo, procesadores de texto, etc. Pero, y digo yo, ¿a quién diablos le importa eso si lo que queremos es pegar unos buenos tiros, echar una carreras o rescatar a la princesa del malvado monstruo peludo?

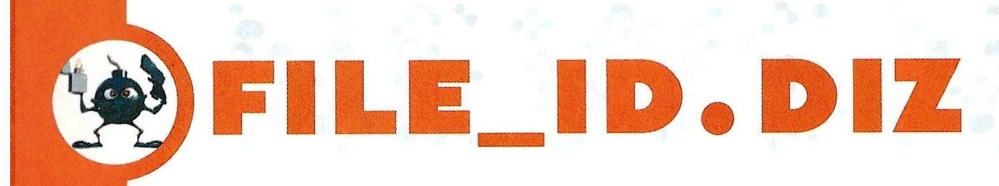
Además, las consolas son mucho más baratas que un PC y los juegos valen aproximadamente lo mismo. ¿Rendimiento? Acercaos a una DreamCast, por ejemplo, o a una N64. Polígonos a tropel y sonido de primera. Y pronto nos podremos conectar a Internet, escuchar CD's de audio y ver DVD's. Todo ello en una cajita de apenas 20 cm de lado, eso sí, llena a reventar con procesadores dedicados a hacer una sola tarea: divertir.

La decisión de plataforma de juegos no es fácil en absoluto, como nada en esta vida. Hay mucha más variedad de títulos de juego de PC y la calidad final puede ser la misma que en una consola, pero se requiere hardware especial para conseguirla. Tarjeta 3D, de sonido, CD-ROM, etc. Y drivers, muchos drivers. Y tiempo, mucho tiempo, para configurar los drivers. El software que se ejecuta en las consolas sabe perfectamente lo que se va a encontrar como hardware: una consola del tipo XYZ - y punto. En un PC esto nunca está claro. Hay miles de configuraciones y cientos de combinaciones de las más variadas tarjetas de todos los tipos. Y, además, se requieren algunos conocimientos previos de informática para hacer funcionar esta ensalada de cacharros. Las consolas siempre arrancan a la primera y no tienen mucho más misterio.

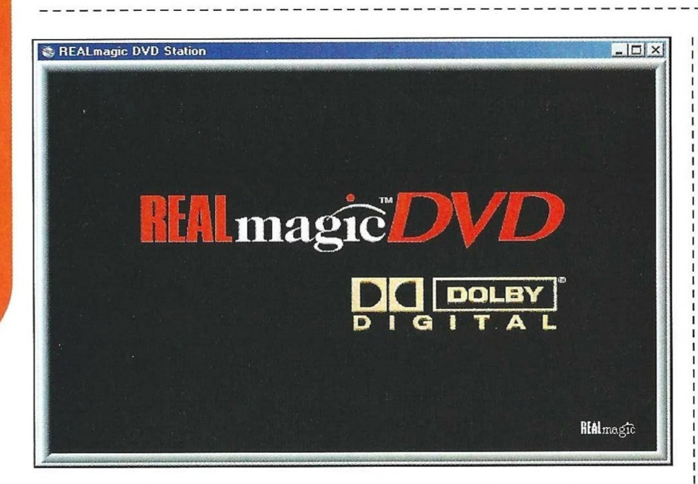
En fin, haciendo de abogado del diablo, creo que hay una cosa extremadamente placentera que jamás se podrá hacer en una consola: *format c:*

Señores: "Más emoción y menos drivers."
He dicho.

El Barón Harkonnen
harkonnen@geocities.com



Las noticias se suceden por lo que intentamos que el resumen que hacemos para ti sea la mejor selección de acontecimientos en el mundo de los videojuegos.



IBM incorporará DVD REALmagic de Sigma

El mundo del DVD está comenzando a tomar importancia dentro del sector informático. El gigante azul ha anunciado la incorporación de un kit DVD para sus equipos. El kit estará compuesto por un lector propio, que variará desde lectores 6x a 2x según mercado, y por una tarjeta descompresora REALmagic Hollywood Plus, de la empresa Sigma Designs.
Esta tarjeta, basada en la tecnología EM8300, convierte al ordenador en un equipo de reproducción de DVD con todas las ventajas de esta tecnología: posibilidad de reproducción de vídeo digital y reproducción de sonido con calidad Dolby Surround digital. Puede descomprimir, sin cargar al procesador, vídeo en formato MPEG-2, permitiendo resoluciones de hasta 1600 x 1200 sin que se resientan otras tareas. Para ello sólo necesita un Pentium 133. El kit se controlará con sus drivers específicos y con un software propio: DVD Station. Un programa sencillo que nos permitirá usar la unidad igual que usamos un reproductor de video convencional.

Continuará la fiebre

Cuando todavía está muy reciente la aparición de la tercera parte de las aventuras de Lara Croft, *Eidos* ya ha anunciado nuevas entregas. La más inminente aparición será una versión actualizada de la segunda parte de la saga que se llamará **Tomb Raider 2 Gold**. Pero no se descarta que en el transcurso de 1999 contemos con **Tomb Raider IV**.
Sabemos que el equipo de desarrollo de esta entrega no será el mismo que en entregas pasadas, ya que los creadores de Lara se encuentran sumergidos en un nuevo proyecto del cual no han querido desvelar ningún detalle. Las cosas se comienzan a calentar y la cita está en el aire, será en el certamen del E3 que tendrá lugar en el mes de Mayo.

Need for Speed: High Stakes también para PC

Cuando el mes pasado anunciamos la aparición de una nueva entrega **Need for Speed** para la consola Playstation, muchos fanáticos de esta saga se tirarían de los pelos y alguno que otro saldría corriendo a comprarse una consola para disfrutar de este juego. Pero no tenéis que llegar a estos extremos. ElectronicArts ha anunciado la aparición también para PC de este título.
Algo que por otra parte era previsible, ya que no podía abandonar el formato primitivo del programa y a la legión de seguidores con que cuenta esta saga.
Las características de esta entrega estarán en la línea de la versión para PSX, pero seguro que aprovecharán mejor el mayor potencial gráfico de los ordenadores, como ya veíamos que ocurría en la última entrega.
Permaneced atentos a estas líneas, en cuanto tengamos más datos os los haremos llegar de inmediato.

3DO juega en Red

La compañía 3DO ha anunciado la aparición de un nuevo juego a través de Internet, **Meridian 59: Dark Auspices**.
El juego se desarrollará en el mundo de Meridian 59 y permitirá al jugador embarcarse en fantásticos viajes de exploración por esta vasta tierra. A partir de ahora podremos luchar contra monstruos de otra dimensión ayudados de fantásticas armas o con potentes conjuros.
Sin embargo, en nuestro viaje no estaremos solos, nos podremos relacionar con el resto de los jugadores que encontremos en la red, bien para aliarnos o bien para luchar contra ellos.





Daitakana, ¿para cuándo?



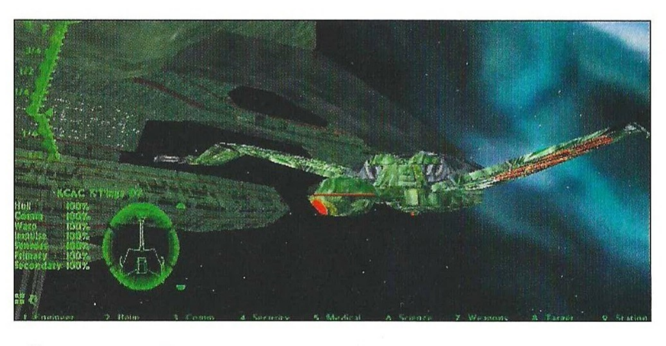
Este esperado juego sigue haciéndose de rogar. Al anuncio de partipación en el certamen CPL para la presentación del juego en su versión multijugador, le han seguido dos nuevas declaraciones.
La primera una filtración desde dentro de ION Storm, que aseguraba que la versión multiplayer estaba lista y se presentaría en una demo deathmatch en el campeonato de Aniquilación Total.
Además aseguraba que estaría disponible en menos de un mes para todo el mundo.
Pero cuando llegó la fecha señalada para la presentación, también desde ION Storm, se hizo público un segundo comunicado para cancelar la presentación, donde se alegaban problemas de último momento.
No sabemos si todo esto será un montaje para mantener vivo el interés por un proyecto que se demora demasiado o simplemente una filtración incontrolada que había que desmentir.
Sea lo que fuere, cada vez esperamos con menos interés este lanzamiento, aún así os ofrecemos algunas imágenes para abrir boca.

Francia contra la violencia

En el país vecino se han tomado muy en serio esto de los videojuegos y han creado una comisión antiviolencia. La comisión, encabezada por la asociación de familias francesas, ha retirado de las tiendas una serie de juegos de contenido peligroso. La retirada de títulos tales como Residente Evil 2, Sanitarium, Unreal, Carmageddon 2, Grand theft auto o Wild 9 se ha basado en su declaración de que son violentos y pensados para una clase social baja tendente a la violencia. Esta medida se podrá hacer extensible a otros juegos.

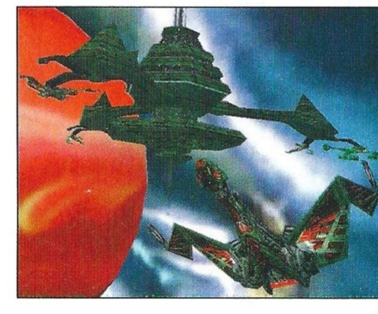
Nuevo MechWarrior

Durante la época de los X48 salieron al mercado una serie de juegos basados en el mundo de los Mech. Enormes robots controlados desde el interior por humanos que se enfrentaban en cruentas batallas. Pero hacía mucho tiempo que no habíamos vuelto a saber de ellos. Ahora Hasbro y Microprose están trabajando en **MechWarrior III**, basado en el lanzamiento de Zipper Interactive. Parece que en el inminente E3, la feria del entretenimiento, se va a presentar esta nueva versión.
Sabemos que contará con todas las mejoras técnicas del momento, así como con interesantes mejoras en el motor del juego. Contaremos con gran variedad de unidades, que podremos controlar de forma sencilla. Se añadirá un motor de inteligencia artificial a las unidades controladas por el ordenador que hará los enfrentamientos más entretenidos, tomando decisiones complejas ante nuestros ataques. Las batallas tendrán lugar tanto en espacios abiertos como en entornos cerrados, recreados con gran detalle, efectos de iluminación y elementos animados particulares. Los objetivos de las misiones podrán variar, con misiones concretas de las unidades bajo nuestro mando. Durante la batalla encontraremos unidades de abastecimiento móviles, que resultarán blancos suculentos para el enemigo. Ahora los ataques los podremos realizar contra partes concretas de los Mech, pudiendo disparar a un cañón para inutilizar una unidad sin destruirla. Aprovechando sobre todo después de la batalla, cuando podremos recorrer el escenario en busca de piezas que podamos utilizar para nuestras reparaciones.



Star Trek al cubo

Los trekis estáis de enhorabuena. Interplay ha creado una nueva división de productos orientada al mundo de la estrategia, se llama 14° East.
Esta división está encabezada por Brian Chisthian, veterano en el mundo de los videojuegos, quien nos ha adelantado los lanzamientos de su división este año. Un total de tres títulos, todos ellos inspirados en el conocido universo Star Trek: *Star Trek: Starfleet Command*, *Star Trek: New Worlds* y *Star Trek: Klingon Academy*. Esperamos recibir más información al respecto para descubriros los detalles de estas producciones.





HELL COPTER

COMPAÑÍA: Drago Entertainment

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft

El mundo después de la Guerra Fría se ha transformado profundamente y ahora los conflictos regionales son lo que priman en el ámbito internacional, sobre todo en Europa Central y en el Golfo Pérsico. Para solucionarlos se hace necesario un nuevo comando especial de acción rápida y que pueda solucionar cualquier tipo de misión. Este es el punto de partida de este nuevo juego para PC CD-ROM, **Hell Copter**, que está disponible en castellano desde finales de marzo.
Con este arcade en 3D deberás enfrentarte a una multiple variedad de enemigos en todos los ámbitos: tierra, mar y aire, con una avanzada inteligencia artificial que permite la sensación de lucha real. De hecho los pilotos pueden fallar y actuar intuitivamente, con luchas muy realistas.
En total podrás realizar 20 misiones diferentes desde operaciones de rescate a misiones con tiempo limitado, pasando por el empleo de armas nucleares y la guerra química, además de 5 misiones *deathmatch*. Para ello podrás escoger entre 3 helicópteros que podrás mejorar: Vulture, Scorpio y Dragonfly, con diferentes tipos de armas: cañones, pistolas auto-target, misiles teledirigidos... También dispondrás de la opción multijugador hasta 4 jugadores (LAN e Internet).



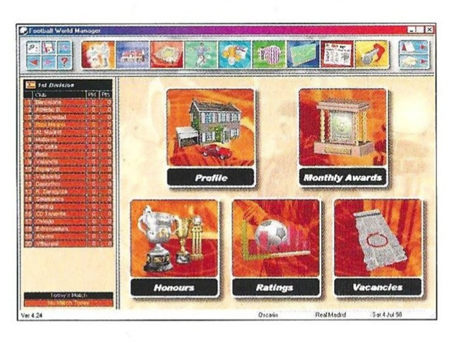
Marca tu objetivo, cumple tu misión, la paz mundial tras la guerra fría está en tus manos.

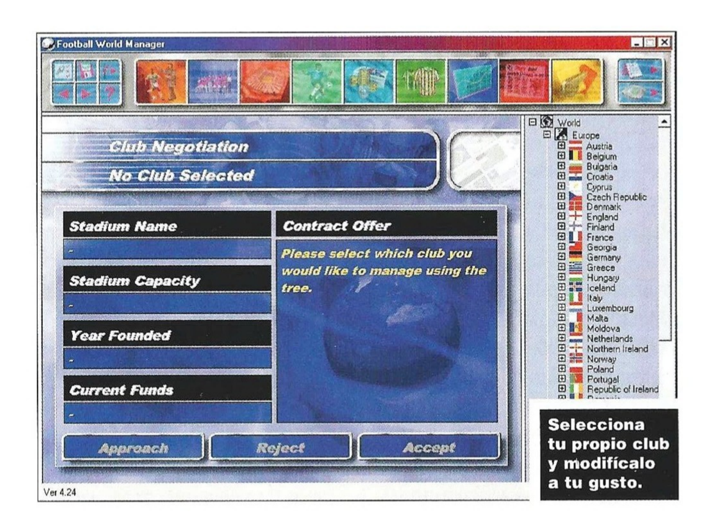
FOOTBALL WORLD MANAGER

COMPAÑÍA: Cafeine Studios

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft

Si alguna vez has pensado cómo sería ser el presidente de un club de fútbol como Lorenzo Sanz, Jesús Gil o José Luis Núñez ahora puedes conseguirlo gracias a **Football World Manager**, que estará disponible en castellano desde este mes de abril. Con este juego de simulación futbolística tú lo decides todo: los jugadores, los entrenadores, el sistema de juego, los preparadores físicos, los entrenamientos, hasta el diseño de tu estadio, administrando a su vez las finanzas del club, teniendo que lidiar con el Consejo de Administración.
Sin embargo la gestión pura y dura no sustituye al propio deporte. De hecho con la opción "Acción de Partido" podrás meterte en cada partido nacional o internacional a medida que se juega y convertirte en el jugador decisivo.
Las cifras son impresionantes, pues contarás con 25.000 jugadores en activo, más de 1.000 clubes de más de 50 países con más de 1.000 partidos por semana de los que podrás tener toda la información y estadísticas que desees para que no se te escape nada, incluso podrás consultar el periódico de edición bisemanal con lo mejor de lo mejor de tu mundo futbolístico particular. Y para que el juego sea más interesante, la competición también está presente, pues podrán participar hasta 8 jugadores de forma simultánea con 8 entrenadores en un ordenador. Todo ello con un sonido ambiente de la afición en estéreo.





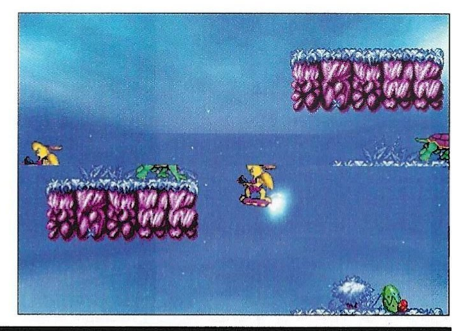
Selecciona tu propio club y modifícalo a tu gusto.



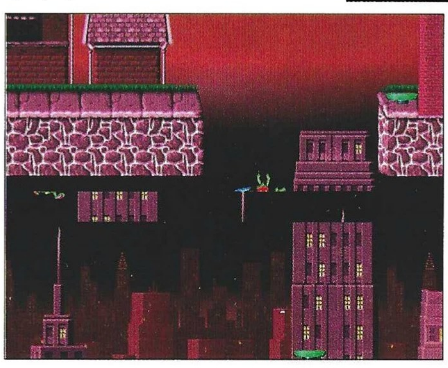
JAZZ JACK RABBIT 2: THE SECRET FILES

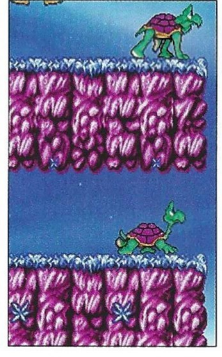
COMPAÑÍA: Drago Project Two Interactive
DISTRIBUIDOR: Project Two Interactive

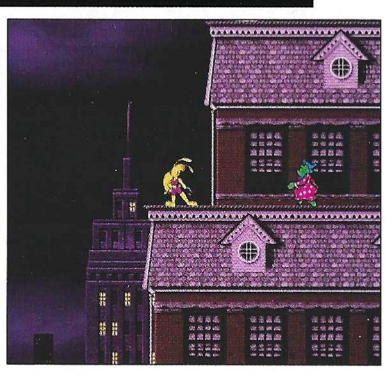
Jazz Jack Rabbit es un personaje que ya tiene mucho tiempo pero cada vez que vemos un juego en el que actúa él nos alegramos mucho. En esta ocasión nos llegan los archivos secretos de Jazz. Para llegar al final de todas las fases contaremos con la presencia de la hermana de Jazz y Spaz´s, Lori, una gimnasta cuya principal característica es su velocidad y agilidad para escalar y llegar al final de las fases.
La verdad es que este juego es más divertido cuando realizamos una partida multijugador en la cual pueden interactuar mas de 32 jugadores hasta por Internet. Entonces sí que es divertido.
En el aspecto gráfico hay que destacar que es muy parecido a su anterior versión aunque para poder jugar a resoluciones de 800 x 600 pixeles necesitaremos un equipo con una tarjeta gráfica bastante potente. Este título viene en multilenguaje y como no, en castellano que ya es una característica habitual de *Project Two Interactive*.
Y con un precio asequible además nos regalan la versión de Jazz Jack Rabbit 2.



La hermana de Jazz permite contar con tres personajes diferentes.







MACHINES

COMPAÑÍA: Acclaim
DISTRIBUIDOR: New Software Center

Las 3D a la hora de un juego siempre son emparejadas con los juegos tipo *Quake*, pues bien ahora, y más en estos últimos meses, hemos podido apreciar diferentes títulos de estrategia cuya principal característica es que son totalmente en un entorno 3D.
Esto hace que los juegos posean muchas más posibilidades en el mercado, pero la gente se cansa de la misma historia de siempre: norteamericanos frente a otra super potencia mundial.
Ahora de la mano de Acclaim nos llega un juego en el que encarnaremos a unas máquinas despiadadas, con lo que están dando otro enfoque a los juegos de estrategia.
De hecho este mes en nuestro CD puedes encontrar una demo apta para jugar de este título. Quizás al empezar a jugar digas "no me gusta" pero continúa un poco más y verás que realmente es un juego que tiene muchas posibilidades.
Gracias a su sencillo manejo pero a la vez muy completo logran que podamos sentirnos en la piel de un robot.
La música es un aspecto muy destacado de este juego, ya que es muy "cañera" y muy adecuada para todas las fases que tenemos que realizar.
Para aquellos que no comprendan los menús de la demo encontrarán un fichero en formato Word en el cual se explica todo lo que hay que saber de este juego.



Nosotros seremos unas máquinas que cumplirán todos nuestros deseos devastando todo el terreno si es lo que deseamos.

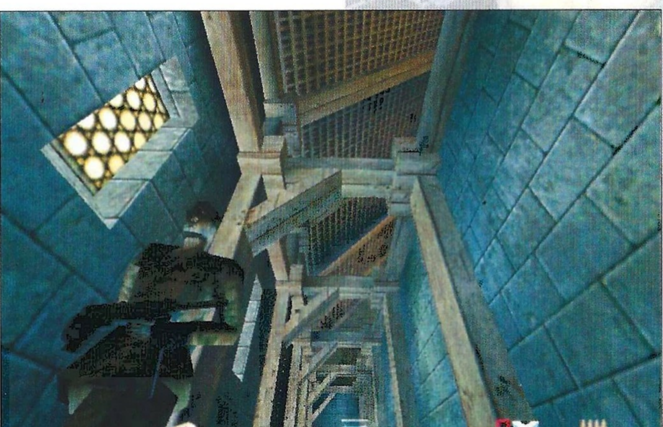




MORTYR: SCHLOSS
Regreso al futuro

Tómese Wolfenstein, Unreal y Regreso al Futuro a partes iguales. Agítese vigorosamente y viértase en un disco duro...et voilà: Mortyr Schloss.

De la mano de dos empresas de software ubicadas en Polonia, Mirage Software y Corwin Software Studios, nos viene **Mortyr**, una interesante mezcolanza entre lo que mencionábamos en la cabecera: Wolfenstein, Unreal y Regreso al Futuro. El porqué de la película lo veremos enseguida. El juego es uno más del género en boga en estos tiempos: la acción 3D en primera persona.
La acción se desarrolla en el año 2093, después de más de cien años de supremacía nazi en todo el mundo. En el universo de Mortyr (el héroe del juego) los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial debido a que inventaron una máquina del tiempo y contactaron con organizaciones mafiosas del futuro. De este modo Hitler consiguió darle la vuelta a la historia y ganar la guerra. Mortyr es un mercenario del futuro que se ve obligado a aceptar las órdenes de su gobierno, en forma de una peligrosa misión. Nuestro protagonista perteneció a diversas organizaciones paramilitares y ahora es buscado por las mismas por nadie-sabe-qué crímenes. Mortyr es enviado por su padre al año 1942 para descubrir si los nazis de aquél entonces tuvieron contactos con las Mafias del futuro. El padre de Mortyr sospecha de la máquina del tiempo como el secreto de los nazis para ganar la guerra. La misión es sencilla: encontrar al científico y destruir la máquina antes de que puedan usarla.



30 niveles de adrenalina

Para ello debe combatir en los treinta niveles de los que consta el juego. En los primeros 15 debe pelearse hasta llegar al sótano (15 pisos hacia abajo) del castillo en el que se desarrolla la acción. Todo ello en el año 1944.
Cuando llegue al final, nuestro héroe será transportado al futuro y deberá abrirse camino de nuevo hasta la superficie. Pero esta vez el castillo habrá cambiado debido al tiempo transcurrido. Los niveles serán distintos ya que las paredes habrán cambiado, hay pisos inundados, y los

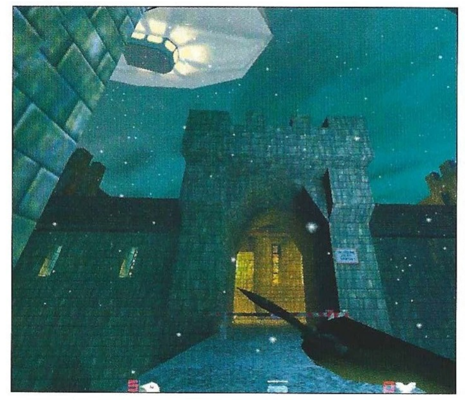


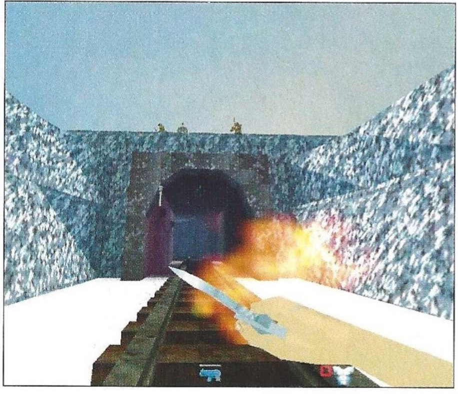


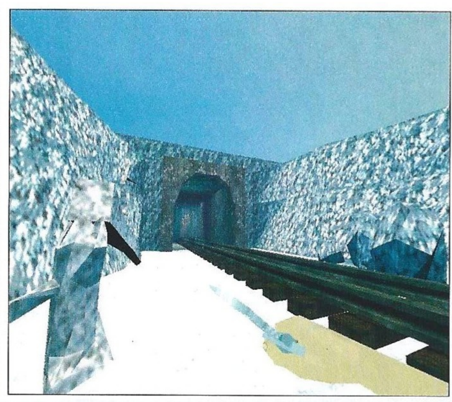


Tu misión: destruir la máquina del tiempo en 30 niveles y dos escenarios distintos.









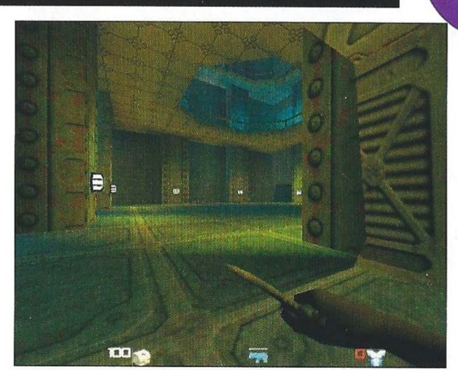
Los efectos luminosos y sus contrastes son realmente asombrosos.

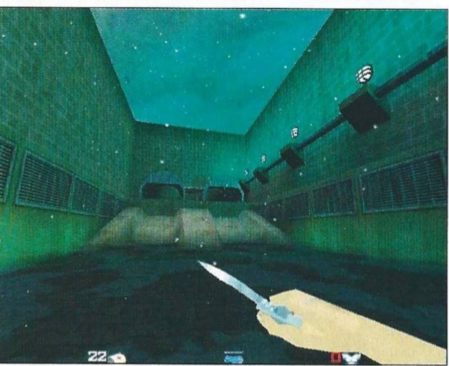
enemigos ya no son los mismos que en la bajada.
Hasta aquí la historia. Mortyr no es el típico juego de tiros en 3D. Se diferencia de sus congéneres en multitud de detalles que le dan un claro aspecto europeo. El hecho de haber sido desarrollado por polacos es ciertamente importante. Ellos tuvieron una gran importancia en la Segunda Guerra Mundial. Las texturas del juego están exquisitamente trabajadas, los niveles son muy detallistas y todo encaja perfectamente. Hasta las armas son réplicas bastante exactas de las que se utilizaron en aquel entonces.
La iluminación de Mortyr es calculada completamente en tiempo real, lo que produce espectaculares efectos con las luces y las sombras. De hecho, en uno de los niveles puede verse una vidriera de colores proyectando luces multicolor sobre el suelo. La omnipresente niebla y la oscuridad general crean un ambiente gótico de lo más impresionante.

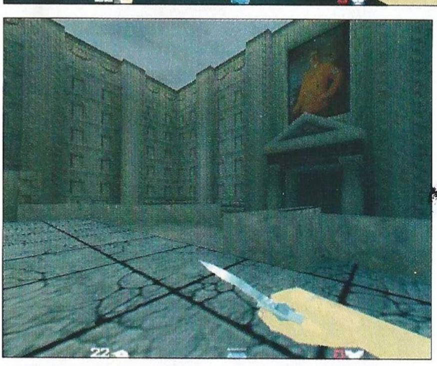
La decoración es exquisita

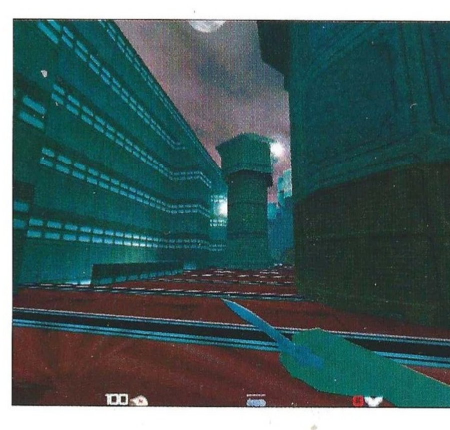
Además de todos estos detalles, la decoración de los niveles es muy buena, con cuadros de la época colgando de las paredes y banderas nazi por doquier. Por otro lado, los efectos atmosféricos del juego (nieve, lluvia, etc.) son realmente estupendos. Es la primera vez que pueden verse sistemas de partículas animadas en un juego 3D: copos de nieve, bandadas de pájaros en el cielo o montones de ratas corriendo por el suelo. El jugador dispone de un zoom para observar las cosas que están lejos realmente increíble, con una magnificación de más de 50x.
Pero aún hay más: aparte de las luces y sombras calculadas en tiempo real, el foco de cámara del punto de vista de Mortyr (lo que vemos) tiene 17 mm, igual que el ojo humano, con lo que se consigue una precisión sin precedentes.
Al igual que ya sucede en otros juegos, como *Half-Life*, la inteligencia artificial de los enemigos ahora es mucho más elevada. Ya no quieren morir y son capaces de pedir ayuda cuando te descubren. Si los hieres saldrán corriendo a protegerse y buscar *packs* de salud. Pero Mortyr va más allá y no permite que tu personaje tenga una ventaja injusta sobre los enemigos.
Todas las armas y bonus packs que existen en un nivel pueden ser recogidas por ti o ¡por el enemigo! Se acabó eso de acumular armas a tropel. Ahora ya te las pueden quitar delante de tus narices y emplearlas contra ti. Como puede verse, el universo de juego de Mortyr se hace muy real y hay que andarse con varios pares de ojos y algunos implantes extra para no fenecer en el intento.
Otro detalle realmente distintivo es que los malos ya no son capaces de aguantar el disparo de un lanzacohetes y venir a por nosotros.

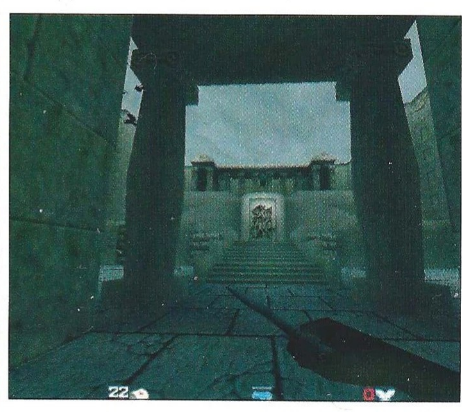
Los enemigos también pueden recoger los objetos

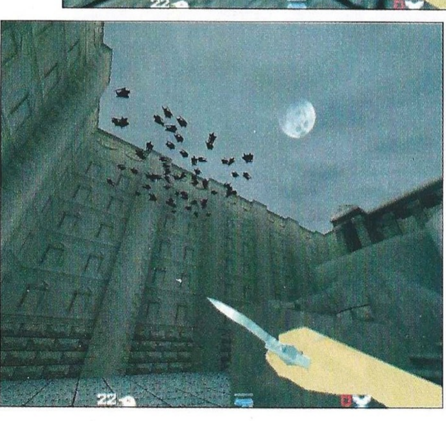








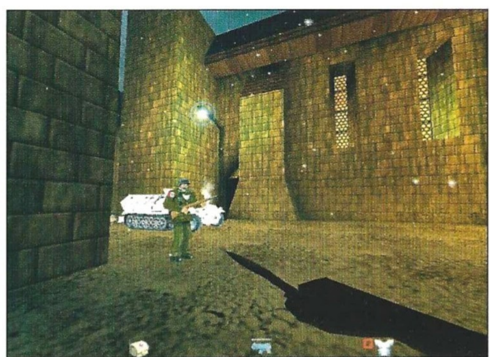




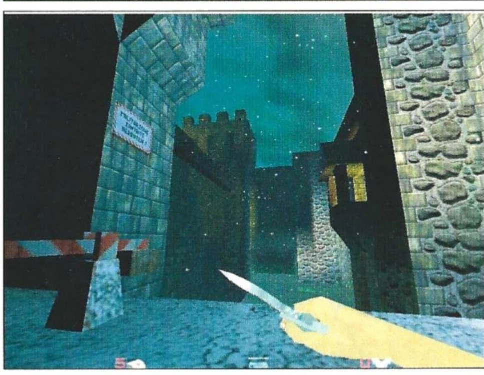


Un par de tiros bien colocados los mandan directamente al otro barrio. Si tiramos una granada en medio de un grupo de nazis, seremos capaces de eliminar a buena parte de ellos. El único problema que representa este tipo de realismo, es que para nosotros funciona igual. Un francotirador que haya apuntado bien puede acabar con nosotros sin que ni siquiera nos enteremos de lo que pasa.

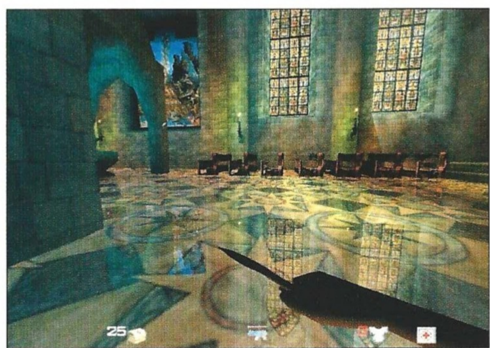












Realismo a tope

Para que os hagáis una idea: hasta que logré pasar del principio de la primera pantalla tuve que realizar cinco intentos. Y sólo hay tres enemigos. Sin embargo otros juegos del género no me dieron tanto trabajo. Ahora realmente hay que emplear la cabeza e imaginarse que todo lo que ves es igual que en la realidad. Punto y final a eso de salir corriendo por ahí pegando tiros. Hay que avanzar con un plan en la cabeza y tener mucho cuidado con los planes que pueden tener los enemigos para ti. Habitualmente se reducen a uno solo: ¡que mueras!.

A diferencia de los demás juegos predecesores, los enemigos no se quedarán quietos por ahí esperando a que te muevas para "despertar" de su letargo. Estarán buscándote todo el tiempo. De este modo rápidamente tendrás la sensación de ser un conejo perseguido por decenas de perros rabiosos.

Veamos ahora el apartado de sonido. Mortyr viene equipado con el sistema de sonido RSX 3D de Intel, lo que implica que podrás disponer de unos efectos sonoros en 3D bastante espectaculares sin ningún tipo de hardware especial, sólo con el software RSX. Con el viento al fondo, el agua borbotoneando enfrente y los tiros silbando por encima de tu cabeza no puedes evitar sumergirte en la acción que se desarrolla ante tus ojos. En la versión beta que tuvimos ocasión de probar aún no había pistas de audio, aunque es de esperar que la final sí las tenga.

Eso sí, a diferencia del sonido, para los gráficos que hemos explicado resultará indispensable una tarjeta 3D. La versión que pudimos evaluar aún daba algunos tirones en escenas muy complejas (y eso que contamos con una Voodoo II). Pero este detalle resulta normal en una versión que aún contiene código de depuración. Lo que sí permite deducir esto es que los requisitos mínimos del programa serán bastante altos.

En cuanto al juego en red, por los datos de los que disponemos, Mortyr permitirá jugar hasta 16 personas simultáneamente, tanto en red local como en Internet, en los modos de *Deathmatch*, cooperativo y "capturar la bandera".

En fin, otro juego más que sumar a la larga lista de títulos del género aparecidos en los últimos tiempos, con una perfección fuera de lo normal y una acción muy realista que no permite despistarse ni un solo segundo. Estamos de suerte, los programadores van mejorando día a día, creando juegos cada vez más interesantes.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

Mucho ciudado, ahora los enemigos también van a por ti.



MORTYR SCHLOSS
FRIENDWARE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 16
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 200
Tarjeta gráfica: 3D
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 225 Mb

+ Ambiente exquisito
- Requisitos altos

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9

97

SIM CITY 3000



La ciudad de tus sueños

Desde el mundo de la simulación, la aparición en el mercado de la primera versión fue un verdadero boom. Esta revolucionaria idea dió pie a realizar multitud de juegos con la misma filosofía. ¿Qué ofrece de nuevo este lavado de cara?

Si empezamos a contar la historia por el final, el juego nos ha parecido excelente. Pero como pasa siempre cuando aparece una segunda o tercera parte de un gran éxito o simplemente haciendo mención a los distintos números de versión de los programas comerciales, esta nueva "actualización" debería ser catalogada realmente como **Sim City 2001**. Comento esto por una sencilla razón, los cambios son muchos y variados pero no los suficientes como para que nos hagan olvidar la versión anterior, manteniendo la misma filosofía de juego, su misma estructura de construcción o los mismos menús. Cambiando de tema. Para aquellos que desconozcan la trama del programa o simplemente hayan estado hibernando dentro de una cueva en los últimos 10 años, el concepto del juego es muy claro: hemos sido elegidos para ponernos a edificar una bulliciosa metrópolis, contando a nuestra disposición con los terrenos más vírgenes, con la única limitación física del cielo para nuestro avance. Pero hay que dejar claro que no solo deberemos colocar edificios bonitos aleatoriamente. Deberemos controlar todo lo que ocurra, desde las plantas de energía hasta tener un presupuesto equilibrado, desde el gas natural a los desastres naturales, departamentos de policía y bomberos, túneles subterráneos, metro, autobuses o autopistas. Todo lo que ocurre prácticamente en una ciudad real, está aquí para que tú lo puedas manipular a tu antojo. Como objetivo principal, deberás tener contentos a todos los habitantes *Sim*, ya que de lo contrario se van a convertir en tu peor pesadilla.

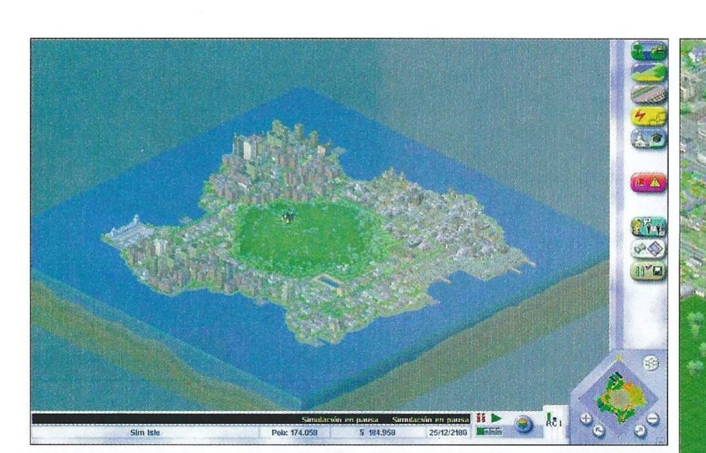


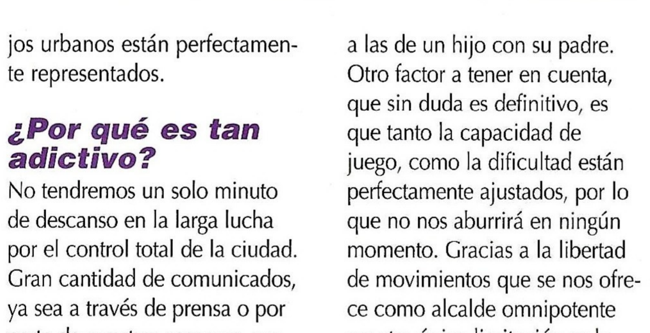
La gran densidad de edificios sorprenderá a más de uno. Pero ciudado, todo debe planificarse.



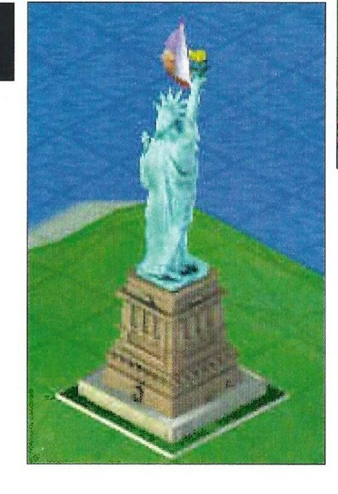
Primeros pasos

Es muy recomendable antes de ponernos a jugar, echar un amplió vistazo al tutorial que se encuentra en el manual. De está manera tendremos mucho ganado a nuestro favor, sobre todo cuando se nos presente cualquier tipo de complicación urbanística. Para comenzar, necesitaremos luz, agua y por supuesto zonas de construcción. Deberemos ubicar las distintas zonas: comercial, industria y residencial dentro de cuadrados de carreteras, ya que esto asegura que con la colocación de tuberías y postes de luz la zona estará bien abastecida. Lo mejor para que la ciudad prospere es realizar el menor gasto posible, atender todas las peticiones de los ciudadanos, por lo menos al comienzo de la partida, teniendo una idea más o menos clara de lo que realmente queremos llegar a conseguir, para no llevarnos la lamentable sorpresa





Los edificios históricos también están presentes, como las torres gemelas de Nueva York.



de construir a lo largo y ancho del mapa, lamentándonos por no haber realizado el trabajo con total éxito.

Pequeños cambios

Como es lógico en este tipo de casos, lo que más llama la atención a primera vista son los gráficos. Si poseemos una tarjeta aceleradora, disfrutaremos de edificios que atesoran un gran detalle gracias a las resoluciones gráficas, alcanzando hasta 1280x1024. El control sobre el zoom se ha visto incrementado considerablemente con dos niveles adicionales. Se han incluido gran multitud de edificios históricos de todo el mundo como: la Estatua de la Libertad, el *Empire State Bulding*, el *Big Ben* o el Palacio Real. Pero aquí no acaba esto, ya que al registrar el juego podemos tener acceso a una nueva herramienta de construcción arquitectónica, con la que realizar nuestros propios edificios, descargable desde su página oficial **www.simcity.com**. A diferencia de la versión anterior, es casi obligatorio comerciar con las ciudades colindantes, con el fin de conseguir materias primas que no poseamos, pero no dándoles mucho mando, intentando machacarlas a la mínima ocasión que se nos presente. Para todos aquellos que disfrutaron de la primera versión, seguramente aún guardan sus mejores ciudades. La espera ha servido de mucho, ya que contamos con la opción de importar estas ciudades fabulosas a está versión, disfrutando de estas creaciones en 3D.

El sonido es otro punto en alza. Nos acompaña durante todo nuestro trabajo de forma amena y entretenida, no resulta en ningún momento monótono y contamos con la posibilidad de elegir la mejor música de fondo de una larga lista disponible. En el mismo plano se encuentran los efectos sonoros: sonidos de sirenas, tráfico, bomberos, entornos industriales o construcción de complejos urbanos están perfectamente representados.

¿Por qué es tan adictivo?

No tendremos un solo minuto de descanso en la larga lucha por el control total de la ciudad. Gran cantidad de comunicados, ya sea a través de prensa o por parte de nuestros asesores, nos tendrán puntualmente informados de la situación en cada instante. Lo que realmente hace que nos enganchemos literalmente al ordenador son los continuos quebraderos de cabeza de los ciudadanos, incluso llegamos a momentos extremos por la gran cantidad de exigencias que realizan, comparables a las de un hijo con su padre. Otro factor a tener en cuenta, que sin duda es definitivo, es que tanto la capacidad de juego, como la dificultad están perfectamente ajustados, por lo que no nos aburrirá en ningún momento. Gracias a la libertad de movimientos que se nos ofrece como alcalde omnipotente nuestra única limitación es la imaginación, podemos construir un paraíso o una Pompeya. Para terminar, comentar que el juego está totalmente en castellano.

El límite de expansión de la ciudad está en tu imaginación

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

Gran cantidad de puentes adornarán nuestra ciudad.

SIM CITY 3000
MAXIS

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

Procesador: **Pentium 166**
Tarjeta gráfica: **SVGA 2 Mb**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **230 Mb**

+ Nivel de adicción altísimo.
- Pocas novedades con la versión anterior.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9

96

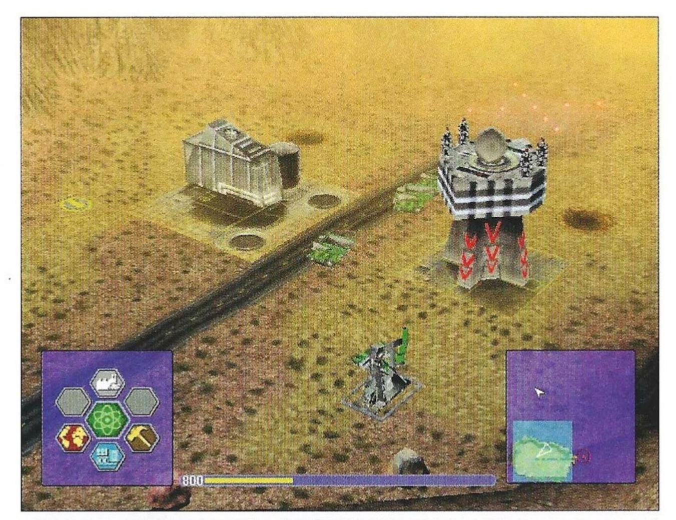
WARZONE 2100

Extermina a las tropas

¿Pensabas que ya lo habías visto todo en estrategía? ¿Creías que todo era igual al mítico Command & Conquer? Pumpkin Studios nos presenta un título que, gracias a las aceleradoras demostrará que estábamos muy equivocados.



Los juegos de estrategia cuentan con millones de seguidores en todo el mundo y por ese motivo nos hemos visto bombardeados por multitud de títulos. La "culpa" la tuvo Westwood Studios y su impresionante *Command & Conquer*. La fiebre continuó con títulos como Warcraft y Starcraft de Blizzard. La calidad de la mayor parte era bastante elevada pero sinceramente cada vez aportaban menos novedades al género y estaban consiguiendo que la calidad final bajara muchos enteros. Después apareció *Comandos*, un espectacular título que aportaba muchas novedades y que contaba con una calidad impresionante. Ahora y gracias al tirón de las tarjetas aceleradoras, llega a nuestras manos un excelente título en el que la estrategia militar se vive desde otro punto de vista, el de las tres dimensiones reales. Efectos de luz impresionantes, combates plagados de explosiones y un sinfín de cosas más harán la delicia de los apasionados de la estrategia militar.



Las condiciones atmosféricas también afectarán al comportamiento de las unidades: lluvia, nieve, niebla. Todo es posible en este juego.



La historia

El argumento de Warzone 2100 no resultará muy original para la mayoría de nosotros. En un futuro no muy lejano estalla una horrible guerra mundial y como no podía ser de otra manera se produce un holocausto tras el cual todo rastro de vida parece haber desaparecido de la faz del planeta. Digo parece porque algunos gobiernos consiguieron mantener a parte de sus ejércitos bajo tierra para intentar, con el paso del tiempo, reconstruir sus respectivos países. Pero, con la avaricia típica del ser humano muchos intentarán aprovechar la situación para tomar el control del planeta. ¿Conseguirás evitar que la Tierra pertenezca a los rebeldes? ¿o serás tu quién desee tomar el control absoluto?. La respuesta es tuya.

Las misiones

El modo de juego individual el se divide en tres campañas básicas: Western Desert, Urban Devastation y Rocky Mountain Breakdown. Cada una de ellas contiene como mínimo un total de seis sub-campañas relacionadas entre sí y que habrá que realizar con sumo cuidado si queremos hacernos con el éxito. Por este motivo es fundamental que administremos con sumo cuidado nues-

tros recursos y perdamos el menor número de unidades posibles. Os avisamos que las misiones no son nada fáciles y que tardaréis varias horas en pasar incluso de un sub-nivel a otro. Esto es una cosa a tener en cuenta, ya que se nos garantiza diversión para dar y tomar, con lo que la vida del juego es muy alta.

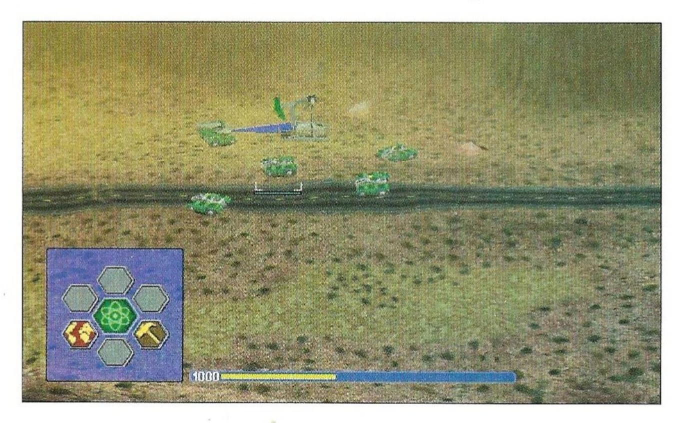
Las explosiones son realmente muy espectaculares, con unos efectos visuales impresionantes.

Las unidades

Como todo juego de estrategia que se precie, la variedad y originalidad de las unidades a las que tengamos acceso es fundamental. Esto es algo que los chicos de Pumpkin Studios han tenido muy en cuenta y han diseñado alguna de las unidades más interesantes que habíamos visto hasta ahora. Pero, lo mejor de todo es que cuando fabriquemos un vehículo podremos variar su diseño a nuestro antojo y dotarlo de características propias. Por ejemplo, si preparamos un vehículo con un gran poder de destrucción, perderá velocidad siendo algo más vulnerable a los ataques enemigos. Por lo tanto y dependiendo de la zona o misión tendremos que pensar qué características son las más apropiadas para nuestro vehículo. Con esta idea tan original se nos da una libertad hasta ahora desconocida y gracias a la cual se pueden llegar a construir más de 2000 unidades y estructuras diferentes.

Podemos diseñar más de 2000 unidades y edificios

En cuanto a la utilidad de las diferentes estructuras y vehículos no es muy diferente de lo visto anteriormente. Hemos de construir extractores de petróleo y estaciones que lo refinen. De vital importancia son también las fábricas en las que produciremos las diferentes unidades de combate para la batalla. Otras estructuras menores, en tamaño pero no en importancia, son por ejemplo las torretas desde las que podemos defender nuestro campamento de los ataques de pequeñas tropas enemigas.



¿Tienes aceleradora?

Como ya he comentado anteriormente, Warzone 2100 es un juego realizado en su totalidad en 3D y que utiliza al máximo la potencia de las tarjetas aceleradoras, en especial las dotadas con el chip Voodoo 3Dfx. Su uso de todas maneras no es obligatorio, pero ya os aviso que sin ellas la calidad gráfica del juego se vuelve más bien mediocre y a veces es imposible jugar debido a los molestos tirones que se producen. Dejando de lado este problema hay que decir que a nivel gráfico estamos ante un título más que notable. Los escenarios están muy bien realizados y cuentan con unas texturas de gran calidad, aplicadas con muy buen gusto. Además, sobre ellos actúan las fuerzas de la naturaleza, es decir, que veremos como nieva, llueve, se hace de noche o aparece una espesa niebla. Los vehículos y edificios son de lo más variado y cuentan con una calidad en general buena. En los vehículos, pese a ser algunos muy pequeños, veremos con gran detalle las armas que incorporan, los adornos de la chapa, etc. Pero esto no es todo, las explosiones que se producen durante la batalla son muy espectaculares, consiguiendo un efecto impresionante.
En resumen, un título que no ha de faltar en tu colección si eres un apasionado de los juegos de estrategia militar.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

WARZONE 2100
EIDOS
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1- Multiplayer
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 133
Tarj. gráfica: SVGA Direct3D
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 60 Mb

\+ Muchas horas de juego garantizadas
\- Puede llegar a ser muy complicado

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	8

86

WORMS ARMAGEDDON

Gusano a la vistaaaa!

Estos simpáticos gusanos, tan agresivos como siempre, han vuelto para la batalla final: el definitivo Armagedón.

Si existe una madre de todas las batallas, desde luego no es la famosa del Golfo, sino el Armagedón. La última de todas las luchas, el campo donde se librará la guerra final entre el bien y el mal. Y justo a esto han venido nuestros amigos los gusanos. A acabar con todos y cada uno de sus enemigos.

La instalación es muy rápida

Después de una velocísima y agradable instalación (tan sólo 37 MB) podemos ver uno de los juegos más simples y entretenidos que utilizan DirectX en los últimos tiempos. No sólo la instalación es rápida, sino que el tiempo de carga de las pantallas también es muy breve (unos 5 segundos en un PII 266). Básicamente Worms Armageddon es un juego de estrategia por turnos. La finalidad es acabar con los gusanos del bando contrario y para ello se dispone de toda suerte de armas.

No puedo quitarme de la cabeza un enorme parecido con los conocidísimos Lemmings en cuanto al movimiento de los muñecos y la configuración de los escenarios. Eso sí, con tecnología actualizada a Direct3D con fondos 3D animados, *scroll* suavísimo y movimientos casi perfectos de todos nuestros protagonistas.

Una de sus particularidades reside en que no consta de un número fijo de pantallas que hay que superar, sino que éstas se generan de forma aleatoria una y otra vez. Es decir, nunca jugaremos dos veces en la misma pantalla.

La única forma de conseguirlo es crear nuestra propia pantalla con ayuda del editor incorporado y jugar en ella. Éste nos permite modificar gran cantidad de parámetros como, por ejemplo, el nivel del agua, el tipo de textura, los objetos en pantalla, el número de puentes, etc. Es tan sencillo de usar como la utilidad *Paint* que viene con Windows y ofrece resultados realmente divertidos. Además, es posible importar casi cualquier *bitmap* como nivel de juego.

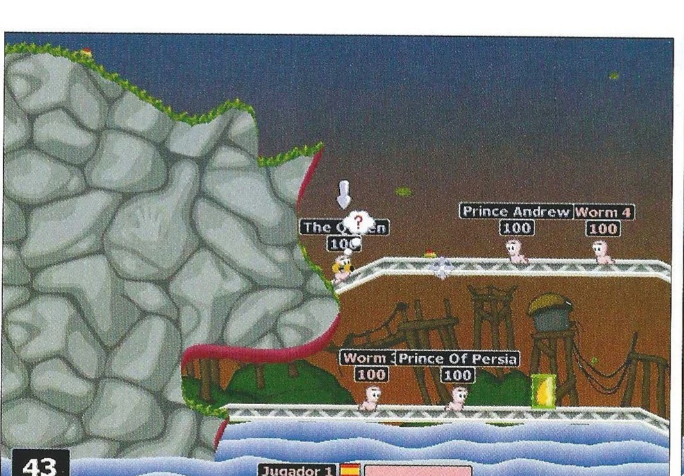
Diversión y risas a todos los niveles, en estado puro

Cuidado con los gusanos, están aquí para destruirte. Lucha cambiando el escenario.

¡Más de 57 armas!

Esta flexibilidad, combinada con la increíble cantidad de armas que incluye el juego, la posibilidad de echar partidas en red con hasta seis jugadores, el editor personalizado de sonidos aseguran tal cantidad de diversión que cuesta apagar el ordenador para irse a dormir. Por otro lado, las voces originales del juego, completamente en castellano, son para partirse. No sólo cómo hacen los comentarios (con voz de gusano-pitufo) sino lo que llegan a decir. Es para oírlo.

Volviendo sobre el tema de las armas, es necesario mencionar que hay la bárbara cantidad de 57 !!!. Desde un puñetazo, pasando por una escopeta a las típicas granadas; también existen terremotos, ovejas en lla-





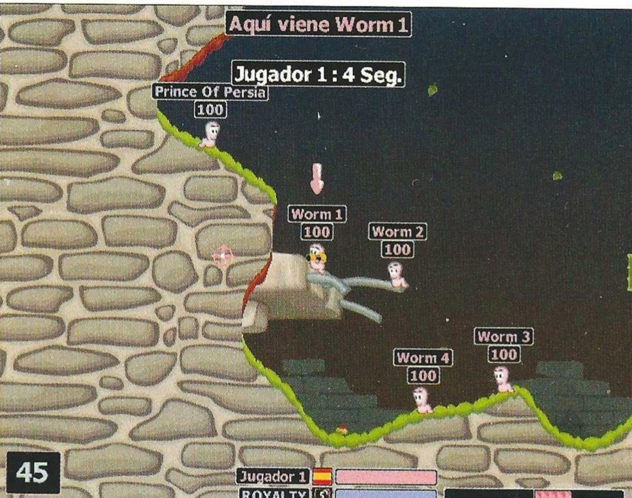
mas, palomas-misíl, vacas locas, cartas asesinas, abuelas explosivas, el bombardero asesino e, imposible de no mencionar, la super-bomba-plátano-megadestructiva. Vamos, para todos los gustos. Además de las amas propiamente dichas, de vez en cuando caen paquetes del cielo con diversos objetos (armas, salud, bonus, etc.). Hay que estar atento y recogerlos dentro del tiempo de turno que es de 45 segundos. Si, al cabo de determinado número de turnos la cosa sigue en un cierto empate, comienza a subir el agua hasta que ahogues a todos los gusanos. El que más aguante, es el que gana.

Los retos y las pantallas son siempre diferentes



Las modalidades de juego que permite el programa son Entrenamiento, Un jugador en partida rápida, Misiones y Deathmatch. Es posible jugar en equipos y asignarle un nombre individual a cada uno de los gusanos de que disponemos, con lo que la diversión aumenta de nuevo.

Aunque jugar contra la máquina resulta divertido, como siempre, en este tipo de juegos, lo que le da realmente salsa a la vida es poder pelear contra otros adversarios humanos. Para ello es posible jugar en una red local, tanto en IPX como en TCP/IP. Por otro lado, Team 17 ha dispuesto un servidor en Internet, cuyo nombre es WORMNET, en el que se pueden librar batallas contra personas de todo el mundo. Para ello hay que identificarse con los datos personales la primera vez que se quiere jugar, así WORMNET registrará estos datos y el número de la copia con la que estamos jugando. Una medida antipiratería que impide jugar con dos copias iguales a la vez. En todas las modalidades de red es posible acceder a un chat entre jugadores, para intercambiar impresiones, insultos u otro tipo de conversación igual de agradable.



Aparentemente, y según palabras de la gente de Team 17, esta será la última entrega de la saga Worms, aunque esto es para dudar seriamente.

Atento a lo que te puede caer del cielo, es todo un regalo; pero deberás ser muy rápido.



Supongo que todo depende de lo bien que se venda este producto. En cualquier caso, Worms Armageddon resulta divertido para partidas de 10 minutos o de 10 horas. Y como siempre es distinto los retos son también diferentes.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

WORMS ARMAGEDDON
PROEIN, S.A.
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 6
PRECIO: Consultar.

Procesador: **Pentium 166**
Tarjeta gráfica: **VGA 4 Mb**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **38 Mb**

+ Muy divertido.
- Difícil manejo.

Gráficos	8
Sonido	8
Diversión	9

86

DETHKARZ



Correr a muerte

Para ganar una carrera hay dos posibilidades: o eres el más rápido y llegas el primero o eres el más bestia y te cargas a todos los demás. En este juego la elección corre de tu cuenta.



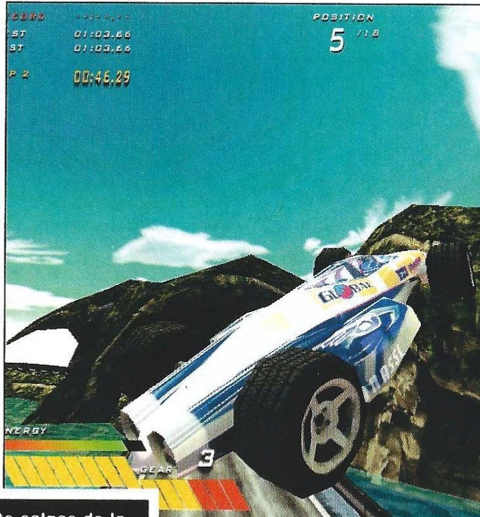
De esta forma se puede describir básicamente a Dethkarz. Como su propio nombre indica (Death cars) hay que correr a muerte. Pero no hace falta ser el más hábil al volante y trazar las curvas con perfección. Si eres bueno disparando, también sirve. Quita de en medio a todos los demás y ganarás igual.
El juego se desarrolla en un ambiente futurista total del siglo 25 y así lo demuestran los coches, que son modelos de alta competición y de tipo "High-Tech", con los que puedes alcanzar velocidades de hasta 500 kilómetros por hora. Nada para espíritus débiles. Disponemos de 4 circuitos distintos: *Metro City* (un circuito urbano), *The Keys* (un circuito acuático), *The Pole* (en el ártico) y *Red Planet* (en Marte). Aunque esta variedad puede parecer escasa, cada circuito se puede correr en tres longitudes distintas, corta, media y larga. Conforme se van avanzando carreras, se abren nuevas pistas en el mismo circuito y éste se hace más largo y más difícil.
Todo esto combinado con 12 coches (de nuevo 4 por 3). Una variedad nada despreciable que en ningún momento permite el mínimo atisbo de aburrimiento. Los cuatro coches existentes tienen todos características distintas y, además, pueden conseguirse en tres modalidades diferentes: "normal", "brutal" y "superbestia" (por describirlo de alguna forma). El último de estos equipamientos necesita de todos los sentidos del jugador,

Carreras trepidantes en un gran ambiente futurista

¿Coches o cohetes? Es igual mientras puedas correr a 500 km/h.







Cuidado no te salgas de la pista, pero si lo haces no pasa nada, volverás a ella con la misma velocidad.

ya que alcanza velocidades de vértigo y no permite ningún tipo de error si no queremos salir volando por el escenario. Las propiedades de los coches son configurables y permiten ajustar el modelo a nuestros gustos o necesidades (aceleración, energía de disparo, etc.). Muchos recordaréis seguramente el título *Mega-Race*, de hace algunos años. Pues *Dethkarz* sigue esa misma línea. Las pistas son siempre elevadas o cerradas. No es posible salirse de las mismas, ya que te caes al vacío y el coche se desintegra de forma muy espectacular. Acto seguido queda teletransportado de nuevo al centro de la pista y puedes seguir corriendo. Nada de largas esperas o aceleraciones, aparecemos con la misma velocidad con la que nos hemos salido del circuito. Esto

Los gráficos de la última generación son de impresión

añade una gran dosis de dinamismo al desarrollo del juego. Los gráficos son espeluznantemente buenos y los circuitos están extremadamente trabajados en todos sus detalles. A lo largo de las pistas se encuentran múltiples "power-ups" que se pueden ir recogiendo y que proporcionan disparos ultrapotentes, bombas-trampa para los que van detrás, nitros y escudos diversos contra los ataques de los contrarios. Los disparos y los efectos de luz son muy buenos y, además, si se mantiene pulsada la tecla de disparo (hay dos tipos, cañón de plasma y de pulsos) se carga el arma de energía. Cuando se suelta la tecla se envía un rayo brutal hacia el enemigo que puede acabar rápidamente con él. Eso sí, para disfrutar de todos estos detalles es necesaria una aceleradora 3D.

El coche se puede reparar en carrera

Para reparar los desperfectos existen dos posibilidades. La primera es recoger el "power-up" correspondiente y recuperar una parte de la energía perdida. Pero esto resulta un tanto difícil, ya que los demás también intentarán coger antes que tú. La otra es pasar por la pista alternativa que existe en todas las líneas de meta y que va reparando el coche. El problema con esta pista es que te hace perder velocidad si quieres recargar a tope, ya que si pasas muy deprisa apenas puedes reparar nada.

En cuanto al apartado de sonido, lo único que podemos decir es que es igual de bueno que el juego. Las pistas de audio son el típico techno-rock que se espera de un juego de este calibre, aunque con una calidad y una caña que sorprenderán a más de uno. El ritmo frenético de la carrera se convierte en aún más alocado si cabe y cuesta no balancear el joystick o el volante al ritmo de la música.

Hasta 8 en red, la batalla total

Los modos de juego son el campeonato, arcade, time trial o multiplayer. En cuanto al juego en red hay que decir que, posiblemente, sea aún más divertido que hacerlo contra los 19 contrincantes en las múltiples ligas del juego. Hasta 8 jugadores de forma simultánea pueden pelearse por el título de vencedor y conseguir los laureles batiendo o abatiendo a sus contrincantes. Todo ello vía módem o mediante una LAN.

En fin, *Dethkarz* es un título de carreras de pura sangre, que permite llevar los coches a tope, chocar, destruir y correr. Todo ello a un ritmo frenético y con una música y unos efectos visuales fuera de serie. Melbourne House ha dado en el clavo, mezclando los ingredientes necesarios y dando esos toques de sabor que hacen un gran juego.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

DETHKARZ
INFOGRAMES
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 8
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 200
Tarjeta gráfica: 3D
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 225 Mb

+ Super dinámico.
− Efectos sonoros pobres.

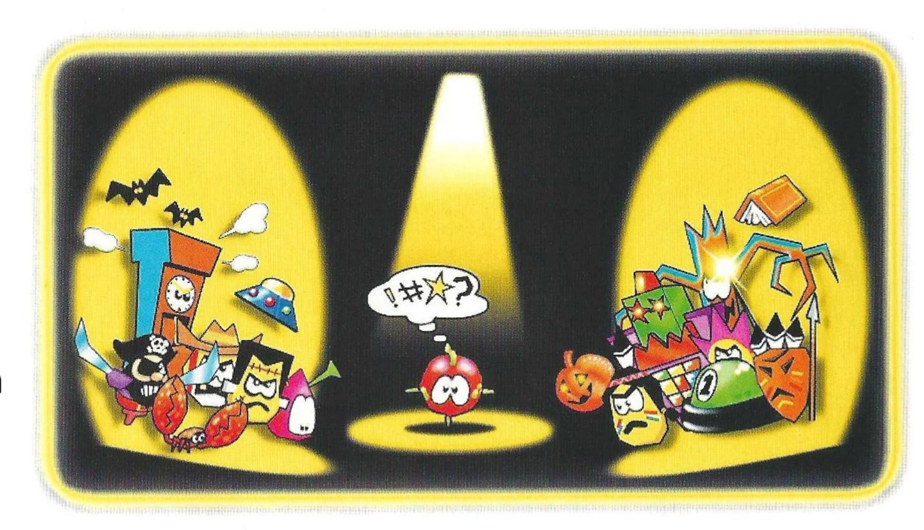
Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9

96

LIVE WIRE!

De vuelta a la sencillez

"Juego" no tiene porqué ser sinónimo de complicado. Con este programa podemos verlo muy claro. Un sencillo planteamiento para un sencillo juego.



El origen de los videojuegos se basó en sencillos programas, programas simples desde el punto de vista técnico, gráfico y conceptual. Recordar el clásico *Pacman*, los marcianitos o los juegos de paletas. Con estos juegos comenzó todo y nos enganchaban por su novedad y por la imaginación que desbordaban. Retomando esta línea nos llega *Live Wire*, donde no tenemos que estudiar complejos manuales de vuelo ni tenemos que ser un sangriento cazador para pasar horas de entretenimiento. La idea en la que se basa se retoma de uno de los clásicos de 8 bites, *Amidar*. Para el que no sepa cuál es, os refrescaremos la memoria diciendo que era un juego en el que encarnando a un rodillo de pintura, teníamos que ir pintado todo el tablero hasta convertirlo a nuestro color. En otras fases encarnábamos a un gorila que tenía que ir recogiendo cocos perseguido por implacables policías. Nuestra única arma era la habilidad y unos limitados saltos que desorientaban a nuestros perseguidores.

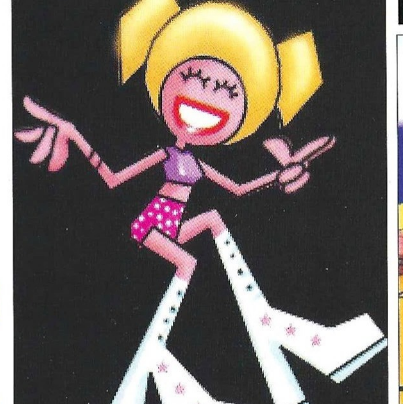
Sobre esta idea SCI ha renovado la presentación y el argumento para lanzar este título. La base es sencilla, recorremos el tablero con un pez de colores que irá pintando de su color las líneas por las que pasa. Cuando todos los lados de una misma parcela están coloreados del mismo color ésta pasa a tener el nuestro y a engrosar nuestras posesiones Esta es la misma pretensión que tienen el resto de los jugadores, por lo que al final de cada nivel contaremos las posesiones de cada uno para nombrar al campeón.

Diferentes fases y grandes ambientaciones de tableros

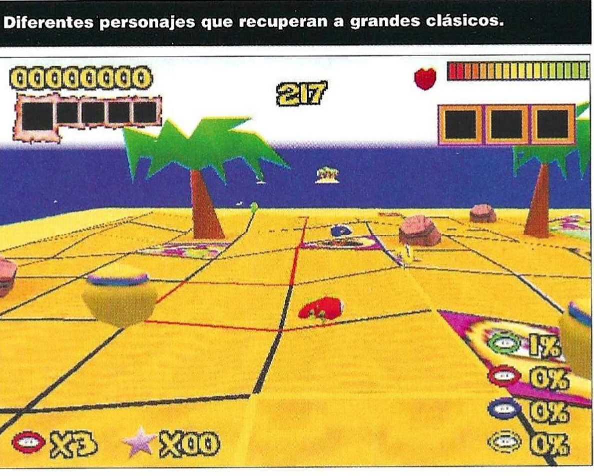
El sencillo tablero plano anterior se ha sustituido por uno colorista en 3D, incluso en algunas fases deja de ser un tablero plano para ser una esfera o varios planos a distintos niveles. Cada una de las fases tiene una ambientación particular, desde el espacio, al fondo del mar o al lejano Oeste y esto creará distintos enemigos que pululan por el tablero. Los personajes que se mueven por él tendrán como misión entorpecernos, bien sea sujetándonos, disparándonos o atontándonos.

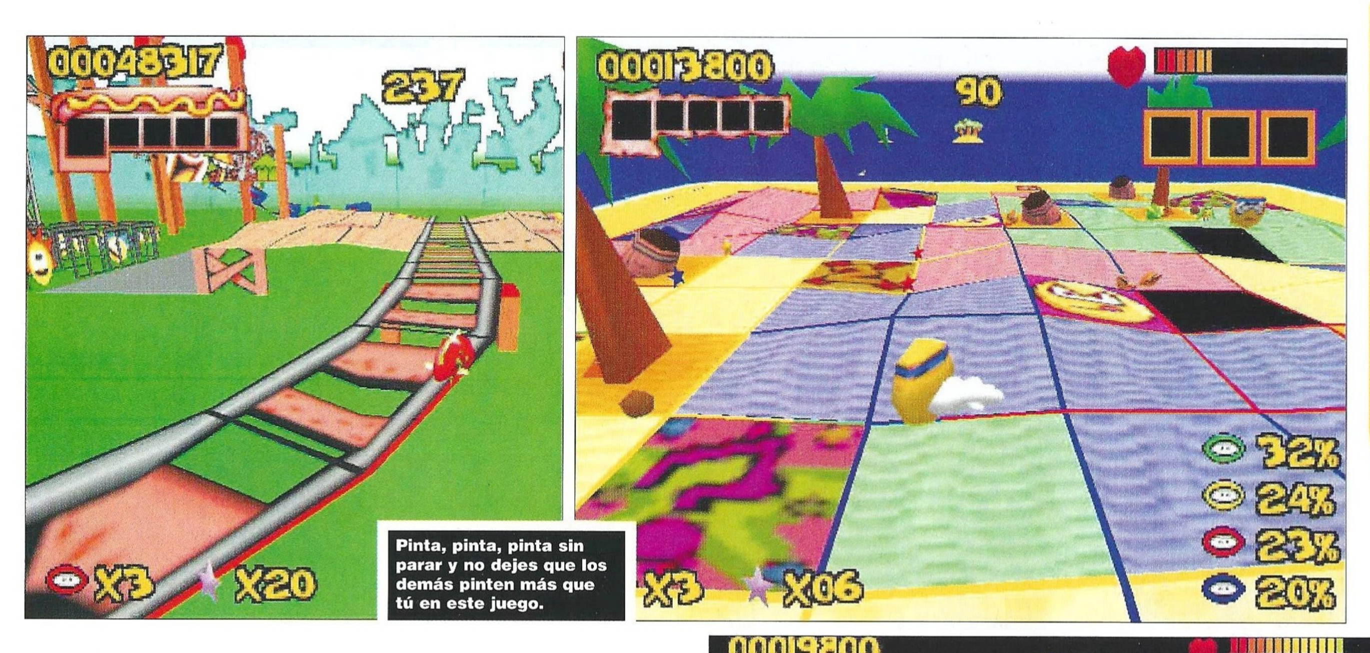
Para librarnos de todos estos enemigos y de nuestros rivales bajo algunas de las casillas se esconden mejoras para nuestro personaje. Estas mejoras pueden ir desde simples aumentos en nuestra velocidad de desplazamiento a armas para librarnos de todo lo que se mueva.

Además otras ayudas están destinadas a conseguir mayor cantidad de casillas de nuestro color y éstas podrán borrar las casillas, eliminarlas del tablero o



Diferentes personajes que recuperan a grandes clásicos.





Pinta, pinta, pinta sin parar y no dejes que los demás pinten más que tú en este juego.

cambiarlas a nuestro color sin tener que tocarlas. Estas ayudas o las armas las podremos almacenar en un pequeño inventario y usarlas en el momento adecuado. Pues, por ejemplo, no ella podremos disfrutar igual. El manejo de la cámara en estos tableros tridimensionales se realiza con total libertad, pudiendo elegir vistas en primera o en tercera persona. Dentro de cada

La sencillez no impide la utilización de los avances

nos interesará usar la facultad de robar las casillas a nuestro contrario cuando éste no tiene. El nivel de dificultad es creciente. En los primeros encontraremos enemigos poco inteligentes y tableros pequeños que recorreremos sin dificultad. El nivel de inteligencia de los personajes controlados por el ordenador es elevado, llegando a resultar muy complicados en los niveles superiores. Contaremos con más de cincuenta niveles distintos para conquistar cinco mundos distintos.

El empleo de todos los avances técnicos se ven reflejados en este título. Si contamos con una aceleradora gráfica podremos ver transparencias, texturas y efectos de iluminación como en los últimos juegos. Pero si carecemos de opción podremos situar con total libertad la cámara para facilitarnos la situación sobre el tablero.

El juego soporta varios modos, desde un jugador a cuatro, todos contra todos o cooperativo por equipos. Siendo la opción de multijugador una de las más interesantes. Las opciones de juego en red permiten tanto la opción de red local como la posibilidad de jugar a través de Internet.

En el apartado musical, el juego se suma a la nueva corriente de cuidar los acompañamientos.

La selección de todos los temas del programa corre a cargo de un disc-jockey europeo de fama mundial: D.J Allister Whitehead. Con varios discos en el mercado, es el responsable de conocidas versiones de baile sobre temas de Robbie Williams y Natalie Imbruglia entre otros. Los diez temas elegidos por este DJ añaden al juego un ritmo trepidante y complementan el desarrollo de cada nivel.



Este título estará disponible tanto para PC como para alguna de las consolas más populares. Hemos encontrado en él un nuevo enfoque al mundo de los juegos arcade. Mantiene toda la esencia de los pioneros en el mundo de los videojuegos y añade a éstos toda la velocidad y tensión a los que nos tienen acostumbrados con los últimos lanzamientos. Se agradecen, de vez en cuando, juegos como éste, con un desarrollo sencillo, un manejo fácil y unos gráficos que nos sorprenden y entretienen, con los que jugar durante horas, sin temer quedarnos atascados con un acertijo o sin poder matar a ese jefe de fin de fase que tanto nos incordia.

Santiago Gómez
Vespin@hotmail.com

LIVE WIRE!
SCI
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1- 6
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: 3SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 20 Mb

+ Sencillez por encima de todo.
- Puede resultar demasiado infantil.

Gráficos	8
Sonido	6
Diversión	8

72

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION



Hay que acabar con todos

La gran acogida, por parte de los usuarios, de las tarjetas aceleradoras ha propiciado la masiva proliferación de juegos 3D en primera persona. ¿Es esté uno más del montón?



Como en varios de los aspectos cotidianos de la vida, la calidad de un producto suele venir dada por su marca, así la compañía **Monolith** pone su sello en este producto. No ha pasado demasiado tiempo desde la aparición de Blood 2 y ya estamos una vez más inmersos en la difícil tarea de salvar el planeta. Basado en su mismo motor gráfico se nos presetan muchas y variadas sorpresas.



Los amantes de juegos como éste están de suerte

Un poco de historia

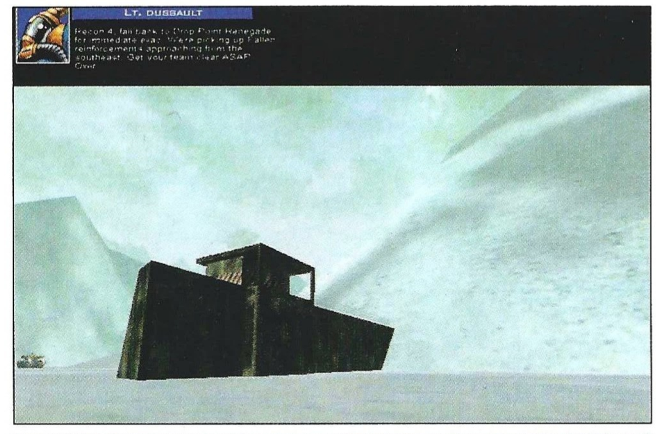
El protagonista principal, el piloto Sanjuro Makabe, pertenece a las fuerzas aéreas UCASF. Ya ha tenido varios problemas, pues se le inculpó por la muerte de dos de sus mejores amigos, Baku y Toshiro, y de su amor Kura, durante una misión de rutina que fracasó estrepitosamente. Por todo ello la vida para este joven no tiene ningún valor, por lo que se verá envuelto en una interesante trama guerrillera contra un grupo de renegados, capitaneados por su mayor enemigo: Gabriel.

El juego

Como es lógico en este tipo de situaciones, tú tomaras el papel de Sanjuro, con el fin de asesinar al gran jefe de una vez por todas. Para llevar a cabo esta misión contamos con la ayuda de los denominados MCA (Mobile Combat Armor). Podremos realizar distintos trueques para conseguir cualquiera de los cuatro disponibles. Cada vehículo cuenta con distintos tipos de aceleración, velocidad máxima, distinto control y longitud de salto. Además tenemos la posibilidad de transformar este equipamiento de combate en un aerodeslizador para escapar rápidamente de situaciones comprometidas. Desgraciadamente las armas no pueden utilizarse en este



Utiliza todas las técnicas guerrilleras a tu alcance para cumplir con tu misión y acaba con tu enemigo, el renegado Gabriel.







Escenarios totalmente dominados por un diseño futurista del nuevo Tokio.

Lo más sorprendente es su ambiente totalmente oscuro

modo. Cada MCA es capaz de transportar hasta 8 tipos de armas diferente, entre las que destacan el rifle de francotirador y el lanzador de cohetes, con una exclente muestra de lo que es la potencia de destrucción del arsenal militar de los MCA. Sin embargo muchos son los escenarios que nos obligarán a deshacernos de ellos, convirtiéndose la batalla en un anticuado camino a pie. En estas situaciones muchos soldados enemigos sentirán la necesidad de obstaculizarte, no debes tener compasión de ellos, aniquílalos y pasará a tu poder un interesante arsenal de pistolas semi-automáticas A-47. Otra arma que podemos conseguir será la gran UZI. Con una gran influencia de los enemigos, los escenarios y calles de la ciudad se asemejan a un cruce entre una colonia de guerra en Venus y el nuevo Tokyo de Akira. Por lo tanto, todo el arte vanguardista japonés queda perfectamente reflejado en la historia de forma impresionante. De hecho nos encontraremos con multitud de rótulos y pósters que muestran de forma engañosa la corriente principal de Anime y carácteres tipo Manga que todos conocemos.

Motor principal

Shogo: MAD es uno de los pocos juegos que utilizan una herramienta 3D de nuevo diseño exclusivo, al igual que ocurriera con el conocido juego *Unreal*, con el motor principal del mismo nombre. Este nuevo motor, desarrollado por la empresa LithTech, controla excelentemente el interior y exterior de los ambientes gráficos con excesiva facilidad, con lo que el usuario final lo agradece enormemente. Los diferentes escenarios, como un aparcamiento subterráneo o un mercado abierto al aire libre en un planeta desértico, están estructurados y creados de forma creíble. Las distintas texturas utilizadas en los decorados, sin embargo, no ofrecen nada nuevo. Los distintos diseños de los niveles son parecidos a *Quake II*, manteniendo la norma sin salirse de lo establecido. Lo que debe quedar claro es que no encontraremos el mismo tipo de ambiente experimentado en juegos como *Half-Life*. Los distintos tipos de armas utilizados no ofrecen nada nuevo respecto a otros títulos de la misma compañía, aunque cuentan con un excelente diseño. El movimiento del jugador es muy fluido, se balancea de un lado a otro en su caminar, respondiendo rápidamente a nuestros movimientos. Con una tarjeta aceleradora 3D contaremos con un alto nivel de detalle y resoluciones gráficas que alcanzan 1024x768 en *Glide* o 1600x1200 en Direct3D y modelados de los personajes muy reales. Haciendo referencia al apartado sonoro la música nos sitúa en todo momento dentro de la acción, sin resultar aburrida ni cargante. Los distintos efectos sonoros disponibles emulan verdaderos ataques con armas de fuego, disparos o bombas. Lo único que se echa en falta es algún efecto de voz.

Un gran trabajo

Shogo: MAD es un gran juego con temas interesantes para todo jugador, no sólo para fans del Manga. Los gráficos muestran lo mejor, las animaciones son fluidas, el motor principal muy sólido y el sonido por encima de lo normal. Debería estar recompensado con un servidor en Internet para partidas multijugador. El espacio del disco duro se rentabiliza totalmente.

Mariano Terrón
Mateto@hotmail.com



SHOGO: MAD
MONOLITH
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 300 Mb

+ Destaca en todos los aspectos
− No hemos encontrado nada

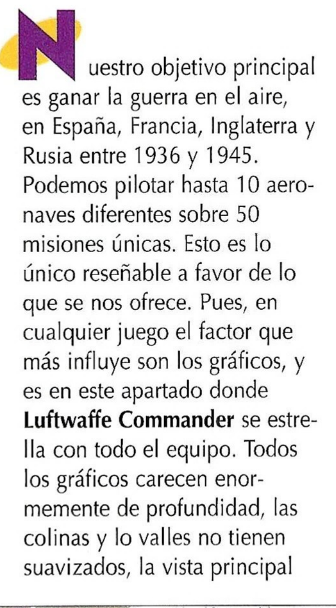
Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9

94

LUFTWAFFE COMMANDER

Un quiero y no puedo

La compañía líder en el mercado de la simulación estratégica, SSI, nos invita a darnos un paseo en vuelo acrobático por los escenarios de la 2ª G.M.



Nuestro objetivo principal es ganar la guerra en el aire, en España, Francia, Inglaterra y Rusia entre 1936 y 1945. Podemos pilotar hasta 10 aeronaves diferentes sobre 50 misiones únicas. Esto es lo único reseñable a favor de lo que se nos ofrece. Pues, en cualquier juego el factor que más influye son los gráficos, y es en este apartado donde **Luftwaffe Commander** se estrella con todo el equipo. Todos los gráficos carecen enormemente de profundidad, las colinas y lo valles no tienen suavizados, la vista principal de pilotado se empeña más en mostrar la cabina, dejando extremadamente limitada la vista del espacio aéreo; las ciudades y pueblos están diseñadas con un decente mapa de texturas, pero no lo suficiente para dar sensación 3D y lo que lo estropea todo son las nubes, que no dan sensación de credibilidad, son simples mapas de *bits* en 2D, utilizando una extraña transparencia para que parezcan más reales. Esto se puede comprobar de una manera muy sencilla, mirando a las nubes perpendicularmente veremos que no tienen altura ninguna. Este extraño efecto sólo se salva cuando ascendemos a gran altura por encima de ellas, pareciendo mucho más creíble. Actualmente la gran mayoría de simuladores de vuelo incluyen modelados de nubes poligonales en 3D.



Los gráficos no son realmente espectaculares.

Una vez más el fracaso parece ser lo predominante

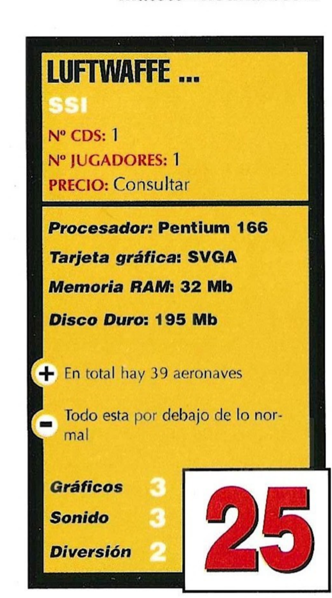
Respecto a los aviones, es una lástima que no hayan esforzados un poco más en este aspecto tan importante. Son típicos de los simuladores de vuelo que disfrutábamos en las máquinas de 8 bits. Teniendo en cuenta todo lo anteriormente citado, intentamos pilotar los aviones, para observar el nivel de realismo y simulación que poseían. Una vez más no conseguimos ningún tipo de respuesta positiva.

Ya es suficiente

Cuando al comienzo de este reportaje, he hecho referencia a dar un paseo en vuelo acrobático, lo digo tal y como suena, ya que es lo único inteligente que podremos realizar. El juego carece del mínimo factor de simulación, todos los menús son simplones y escuetos, cuenta con un *interfaz* gráfico realmente horrible, donde el sonido parece sacado de los viejos *spectrum*.

Este es el último simulador de combate aéreo aparecido de una larga lista, y la mayoría bastante malos . Esperemos que lo que nos depare el futuro en la simulación aérea sea algo mejor.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



LUFTWAFFE ...
SSI
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 195 Mb

+ En total hay 39 aeronaves
- Todo esta por debajo de lo normal

Gráficos	3
Sonido	3
Diversión	2

25

Roma no se construyó en un día ...

... igual tú puedes.



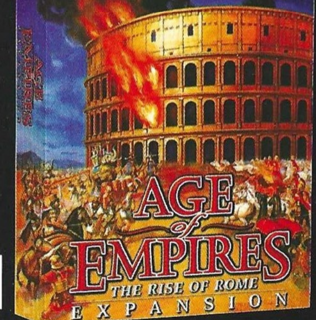
Presentamos el kit de expansión Age of Empires "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.





Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia.
Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes.
Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.
Nuevas colas de producción para producir unidades más eficientemente.
Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo.
Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.







Necesario disponer de Age of Empires para instalar el kit de expansión. (Incluye cupón de reembolso de 2.000 ptas. en el interior para usuarios registrados de Age of Empires).

* Precio de venta estimado. I.V.A. incluido.









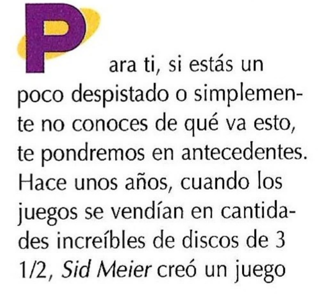
¿Hasta dónde quieres llegar hoy?



Si deseas más información llama al teléfono de Atención al cliente Microsoft **902 197 198** ó visita nuestra web **www.eu.microsoft.com/spain/home/**

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Los buenos filones tienen todavía mucho por descubrir. Este es el caso de la nueva entrega de *Civilization*. Tras las dos primeras partes, aparece esta nueva versión actualizada y ampliada.



Para ti, si estás un poco despistado o simplemente no conoces de qué va esto, te pondremos en antecedentes. Hace unos años, cuando los juegos se vendían en cantidades increíbles de discos de 3 1/2, *Sid Meier* creó un juego llamado **Civilization** que consistía en un juego abierto, tanto espacial como temporalmente, donde comenzábamos con una tribu y la llevábamos hasta el puesto más elevado en el desarrollo humano. Desde la selva hasta el espacio, en una evolución continua a lo largo de 5000 años. Los métodos estaban abiertos, podías usar el desarrollo, el comercio, la diplomacia o el camino más cruel, la guerra. Ahora, unos años después, *Activision* lanza **Civilization: Call to Power**, con una nueva estética y nuevas mejoras. Aquí vamos a analizar su evolución de forma completa.

Una revisión que supone una modificación completa

El juego ha sido desarrollado de nuevo en su totalidad, manteniendo sólo la esencia del original y su enfoque global. Muchas de las carencias de sus antecesores se han subsanado y se han incorporado mayor número de factores a la hora de decidir.

Inicialmente teníamos dos formas de vencer en nuestro intento, pacíficamente o a golpe de ejército. Ahora las cosas tienen que ver más con la realidad actual, participando más en la diplomacia y dejando en segundo plano el aspecto hostil. Pero esto no significa que no tengamos acción, unas nuevas unidades de terrorismo ecológico nos pondrán en serios problemas.

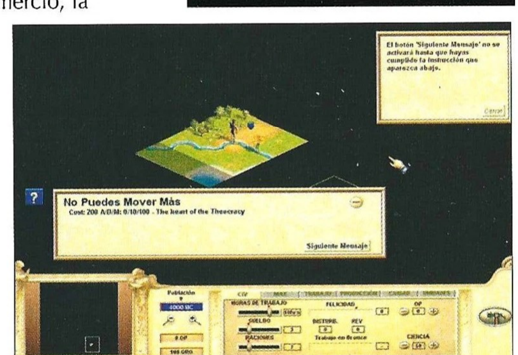
Yo soy el estado

Las formas de gobierno eran una parte fundamental del estilo *Civilization*. Podíamos tener un imperio gobernado por una monarquía, una democracia o por un sistema comunista. Las posibilidades se han actualizado y se han incorporado nuevas formas de gobierno, más próximas a las reales.

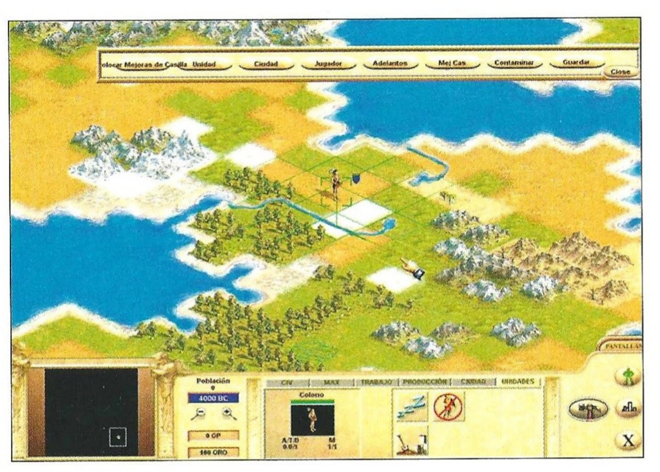
Con esta nueva incorporación se ha logrado que el componente de estrategia se refuerce, posibilitando una mayor variedad política que se aprecia realmente en las partidas multijugador.

Cada sistema de gobierno llevará unas ventajas y unos inconvenientes, por ejemplo, el uso de una teocracia implicará una civilización de hombres moralmente fuertes, pero descuidará el desarrollo tecnológico.

Con dichas variaciones se abren multitud de caminos para llegar al mismo fin. Esta elección política también nos posibilitará el acceso a unidades y construcciones específi-



Todo está disponible y listo para los cambios, hasta la forma de gobierno que ahora añade nuevas posibilidades de actuación.



cas, como unidades biológicas o tele-predicadores.

La fuerza bruta

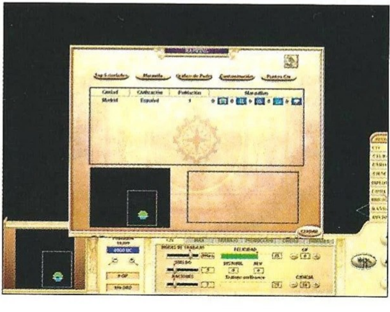
No sólo con una buena forma de gobierno conseguiremos conquistar el mundo, también nos harán falta unidades especializadas.

Las unidades clásicas de productores o guerreros se han mantenido y aumentado, pero se han incorporado gran número de unidades nuevas, hasta un total de 65. También se han recuperado unidades antiguas como espías, diplomáticos o clérigos. Cada uno tendrá un cometido muy particular, pero realizarán su función a la perfección. Los clérigos serán los encargados de bajar la moral a las tropas enemigas y los diplomáticos limarán las asperezas existentes entre los distintos gobiernos. El principal requisito para que cada unidad desempeñe eficientemente su cometido será la felicidad, donde tanto las horas de trabajo como la alimentación o el estado de la población influirán en el nivel de felicidad de las unidades y en su rendimiento.

Las unidades militares se han perfeccionado, acondicionándose a los tiempos. Podremos guerrear con centuriones, marines o astronautas, y los vehículos de asalto irán desde una cuadriga, pasando por tanques, submarinos o aviones de combate hasta llegar a naves espaciales y platillos volantes.







El futuro de la civilización está en tus manos, créalo como desees y modifícalo siempre que quieras. Tienes 6.000 años.

Crea la evolución de tu propio mundo en 6000 años

Todos estos transportes tendrán su imagen en la vida civil, y usaremos barcos para el comercio, aviones de carga o submarinos de pasajeros en nuestras ciudades sumergidas.

Mi reino, mi castillo

Todas las civilizaciones tienen sus ciudades. La construcción de ciudades y edificios tiene en esta parte una ayuda especial. Cada vez que queríamos levantar una ciudad teníamos que estructurarla de forma independiente. Ahora podemos definir unas plantillas para la construcción de nuestras ciudades y automáticamente irá creciendo según nuestras preferencias.



En juego se desarrolla desde el año 3.000 a.C. hasta el año 3.000 d.C., lo que suponen aproximadamente 6.000 años de evolución. Si llegamos hasta el futuro año 3.000 podremos ver construcciones en el espacio o en el fondo marino y vehículos como transbordadores o agujeros de gusano.

Sólo es cuestión de perseverar y ser un buen gobernante.

En el interior

El principal punto débil de sus predecesores fue la escasez gráfica de los juegos. El primero con unos gráficos planos que resultaban poco atractivos y el segundo con una pequeña mejora que no solucionó nada. Los gráficos han sido uno de los principales puntos a mejorar en esta entrega.

Se ha pasado a una vista en perspectiva isométrica que nos permite apreciar en su extensión todo el escenario. Se ha dotado de colorido y animación a todos y cada uno de los componentes del juego. Desde las unidades, que podremos diferenciar perfectamente y veremos trabajar, luchar o sufrir, a todos los complementos del decorado, como animales, efectos atmosféricos o construcciones, se han llenado de vida y color para hacer sugerente el juego. Se han añadido escenas de vídeo a los acontecimientos más destacables, como ciertos descubrimientos o situaciones especiales, que aumentan el grado de realismo.

Estamos frente a una magnífica labor de restauración. Se ha conseguido actualizar un clásico a las nuevas tecnologías sin perder el encanto y la esencia del producto inicial. Una labor encomiable para el equipo de *Activision*, sólo falta la traducción al castellano para completar la metamorfosis.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com



CIVILIZATION: CALL ...
ACTIVISION.
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1a 6
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 90**
***Tarjeta gráfica:* SVGA 1 Mb**
***Memoria RAM:* 16 Mb**
***Disco Duro:* 100 Mb**

+ Un lavado de cara estupendo.
- Tendremos que echar horas para disfrutarlo plenamente.

Gráficos	6
Sonido	8
Diversión	8

83

CARNIVORES

Coto privado de caza

Si os gusta la caza, disfrutareis de ella en este original juego, pero con un ligero cambio de presa.

La base principal de este juego es su originalidad. La historia es simple pero divertida. Debido al supremo reino capitalista donde vivimos, en un futuro no muy lejano, las compañías hambrientas de dinero desarrollarán un nuevo tipo de entretenimiento, en parajes totalmente deshabitados, ofrecerán una oportunidad con un gran juego de caza, pidiendo a cambio exorbitantes cuotas de cacería, con el fin de conseguir el mayor número de trofeos posibles, cazando los animales que desaparecieron hace más de 50 millones de años. Esta es la idea que se esconde detrás de **carnivores**.

La compañía que ha desarrollado tal idea, *WizarWorks* ofrece un nuevo punto de vista dentro del deporte de la caza, diseñado especialmente para aquellos jugadores, amantes de este deporte, que estaban hartos de ir siempre detrás de ciervos o patos.

El juego

Como tu eres el último cliente aceptado, se te propone explorar nuevas tierras, ofreciéndote a cambio gran cantidad de trofeos, que podrás ir añadiendo a tu museo especial para tal evento. Nos encontraremos en nuestro camino con más de 7 clases de enfurecidos dinosaurios, de los que podemos destacar, *Stegosaurus, Triceratops, Velociraptor*, y el más temido de todos, el *Tyrannosaurus-Rex*. Comenzaremos, como es lógico, con el nivel de dificultad de principiante, pudiendo seleccionar únicamente 3 escenarios de los 6 posibles, 2 armas que son, escopeta y lazo y 3 objetivos para cazar. A aparte de este equipamiento, al igual que en otros juegos de caza, contamos con más equipaje añadido mejorando considerablemente nuestras oportunidades de rastreo y muerte. Sin embargo, utilizar este tipo de ayudas: disfraz, dispositivo de rastreo electrónico y perfume de camuflaje, descontarán un gran número de puntos de nuestra puntuación final. Por lo que para avanzar hacia los niveles de dificultad superiores, deberemos incrementar la puntuación. Ésta también dependerá de los animales que capturemos y de la manera en que lo realicemos.



El realismo, por encima de todo, para que elijas entre 6 escenarios diferentes.

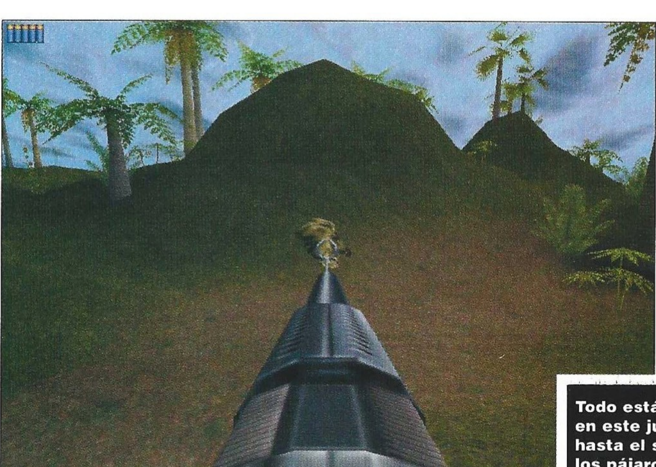


Otra opción es utilizar tranquilizantes contras los animales, aumentando de manera considerable nuestra puntuación, sin embargo, como contrapartida, no podremos mostrarlo como trofeo en nuestro museo, al estar el dinosaurio vivo. Por lo tanto, siempre que consigamos suculentas presas podemos visitar la tan ansiada sala de trofeos, observando éstos en perfecto 3D, con gran nivel de detalle.

Según vamos avanzando de nivel de dificultad, la inteligencia de los dinosaurios se va viendo incrementada rápidamente, por lo que será mucho más difícil capturarlos, teniendo especial cuidado de no ser atacados por la retaguardia.

Variedad de gráficos

El detalle que más sorprende a priori es la gran calidad gráfica de todos los escenarios, que son en total 6. Controlaremos a nuestro protagonista en primera persona, del mismo modo que en *Quake*, destacando una perfecta ambientación en general y una excelente utilización de texturas. Está muy con-



Todo está cuidado en este juego, hasta el sonido de los pájaros.

seguido el efecto del agua, observándolo en grandes lagos y en el mar en general. Hay ocasiones en las que parece que nos encontremos allí mismo, debido en parte a dos importantes factores: el detalle del cielo es impresionante, parece sacado de la mismísima realidad. Realizado con polígonos 3D y en varias capas, las nubes se están moviendo continuamente, ofreciendo una gran sensación de credibilidad. A esto se le unen los diferentes efectos de luz y sombras. Esto es, tornamos la vista hacia el cielo buscando el sol, observaremos como incide la luz en los distintos entornos, tapándose a veces con las nubes en su movimiento, como si estuviera girando la tierra alrededor de la gran estrella solar. Otro punto que tampoco ha sido descuidado son los modelados 3D de los dinosaurios. Si bien es cierto que toda la información que posee el hombre sobre este tema puede no ser suficiente; aún así movimientos, inteligencia y diseño se unen en uno solo. Un gran trabajo; sin duda, un acierto más de este gran título.



Contempla tu propia sala de trofeos en perfecto 3D

Gritos y disparos

La calidad sonora no se queda corta con respecto a la gráfica. Los distintos sonidos que trasmiten los dinosaurios, si bien no se sepa exactamente cómo eran en realidad, llegan incluso a asustarnos en más de una ocasión, debido a la gran calidad sonora con que han sido generados.

Debemos destacar sobre todo el sonido de las aves, que parece muy real. Y para no desmerecer al resto, los efectos sonoros de las armas también han sido digitalizados correctamente, siendo muy creíbles. Lo único que se echa en falta en este aspecto es algún tema musical acorde con la situación que estamos realizando, pero no se puede tener todo en un juego, si no sería perfecto, y la perfección, hoy por hoy, no existe.

Jurassic Park

Como estoy seguro que la gran mayoría no sois aficionados a la caza en general y menos de dinosaurios, este juego os permitirá colocaros de lleno en la parrilla de salida, practicando un interesante deporte, desde un punto de vista totalmente distinto al conocido por otro tipo de juegos de caza, que se basan en la vida real. La sensación es la de estar inmersos en un Parque Jurásico de caza, donde tenemos que tener especial cuidado con el temido T-Rex y demás animales peligrosos.

Un juego realmente muy original, que ha permitido a la compañía española *Friendware* realizar una gran apuesta para distribuirlo en nuestro país y además a un precio super económico que, sin lugar a equivocarme, seguro que enganchará a más de uno.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

Apunta y dispara, pero no te acerques demasiado o el muerto serás tú, sobre todo si lo quieres añadir a tu galería de trofeos particular.

CARNIVORES
WIZARWORKS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: 2.995

Procesador: **Pentium 133**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco Duro: **100 Mb**

+ Original por encima del resto
− Limitado número de dinosaurios

Gráficos	9
Sonido	7
Diversión	8

88

PC PLAYER RECOMENDADO

SILVER

Aventura al más puro estilo rol

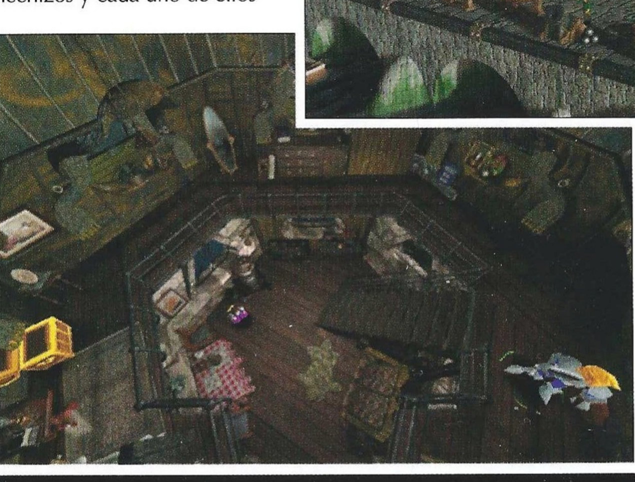
Aparece un título que hará las delicias de los aficionados a los juegos de rol. Sus principales bazas son una estética similar a la de las consolas y una buena realización técnica.

Silver es un ambicioso proyecto realizado por las compañías *Ocean* e *Infogrames*. Hasta la fecha muchos eran los juegos que habían aparecido de este tipo para compatibles, pero a la mayoría les faltaba algo. Por poner un claro ejemplo podemos citar al reciente *Final Fantasy VII*, que tras arrasar en su versión para PlayStation, hizo su aparición en su versión para PC de una forma bastante discreta. Con Silver se quiere evitar el hecho de que los aficionados al género piensen que se encuentran ante un producto que no aporta nada nuevo. Creemos que lo han conseguido ya que al elemento de rol, que no podía faltar, le han sumado uno que lo hace todavía más interesante: una gran dosis de aventuras.

Se acabaron los turnos

Uno de los aspectos que personalmente más me ha llamado la atención, de forma muy agradable de Silver es el hecho de que no utiliza el típico combate por turnos. Se acabaron por fin los eternos combates contra nuestros enemigos con lo que ahora son mucho más amenos que antes. Deberemos acabar con todos ellos durante feroces batallas en tiempo real. Además cualquier movimiento que queramos realizar será muy sencillo. Con tan solo pulsar la tecla Control de nuestro teclado y uno de los botones del ratón veremos como nuestro personaje realiza un ataque determinado o se defiende con su escudo. Eso sí, deberemos calcular bien nuestra estrategia ya que en la mayoría de las ocasiones el número de adversarios será superior a nosotros. Cierto que durante la aventura se irán uniendo a nosotros ciertos personajes que intentarán que la cosa sea más sencilla. Además no podían faltar las armas y las magias que podremos adquirir según vayamos avanzando por el juego. Hay varios tipos de hechizos y cada uno de ellos cuenta con sus características propias, por lo que no deben usarse de forma alocada, dependiendo de los enemigos a los que nos enfrentemos o de las situaciones habrá hechizos que causen más daños que otros.

La aventura y el rol se entremezclan para ganar


Se acabó el dichoso combate por turnos, ahora a por las batallas.



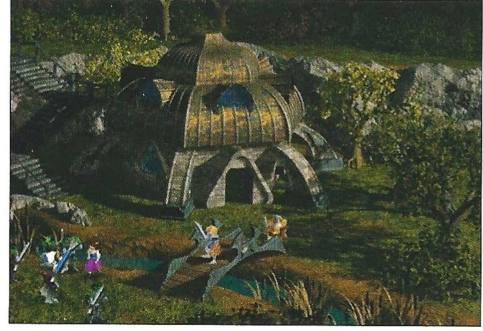


A por el arsenal

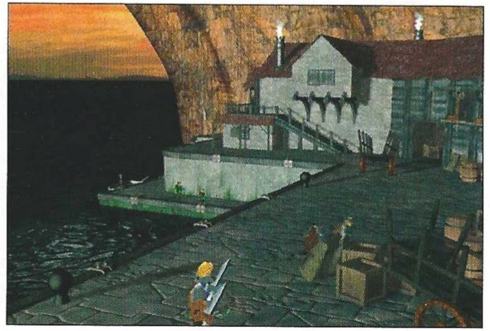
Como en todo buen juego de rol-aventura las armas tienen un papel vital para el buen desarrollo de la misión. Al comienzo del juego se nos facilitará una espada bastante pobre y un mísero escudo de madera. Con él y con la ayuda de un compañero emprenderemos nuestra arriesgada aventura en busca de nuestra amada, secuestrada por los malos de turno. Según progresemos iremos aumentando nuestro poder de ataque, tanto en las armas como en los hechizos.
Cuanto mejor sean nuestras armas, mayor daño causaremos a nuestros enemigos y cuanto mejor sea nuestro escudo, y aprendamos a utilizarlo correctamente, menores serán los daños que recibamos. Esto es muy importante ya que, si no nos andamos con cuidado, podemos terminar a los pocos combates. De todas formas, al comienzo del juego se nos ofrece la posibilidad de practicar con la espada y el escudo para estar mínimamente preparados para la acción.

Muy buenos escenarios

Si dejamos a un lado su parte de aventura y nos centramos en la parte técnica, hay que resaltar la excelente ambientación conseguida gracias a unos trabajados escenarios y a su excelente banda sonora.
Comencemos hablando de los gráficos. Los personajes, sobre todo el protagonista, nos recuerdan a los que vimos en *Final Fantasy VII*. Al igual que ocurriera en dicho juego, están realizados en 3D, contando con un buen número de polígonos. Gracias a ello, sus movimientos son muy fluidos y alcanzan un gran realismo. Además la variedad de éstos, es muy elevada y podemos realizar muchas acciones como por ejemplo dar espadazos, correr, protegernos, esquivar golpes e incluso huir si las cosas no van bien.
Los escenarios, por su par-te, son muy espectaculares y variados y cuentan con un gran acabado. Se nos presentan en una visión pseudo isométrica y hay que reconocer que ha sido una decisión muy acertada ya que de esta manera no nos perderemos ningún detalle de la acción.
Los fondos además cuentan con gran cantidad de elementos animados, lo que los hace mucho más agradables a la vista.
Hay una cosa que alegrará a más de uno: no es necesario poseer una aceleradora para poder disfrutar de los impresionantes gráficos y efectos de luz. Es más, la versión que nos han facilitado ni siquiera contempla la posibilidad de utilizarla.





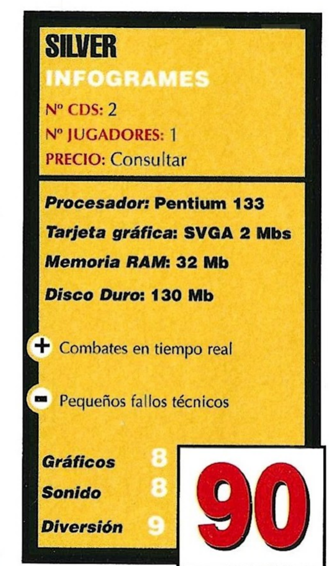


Pros y contras

Como en todos los juegos, nos encontramos ante un producto que a pesar de tener una calidad a tener en cuenta, posee ciertos aspectos que le hacen perder algo en su análisis final. Quizás el aspecto más negativo sea el método de salvar las partidas. No lo podremos hacer cuando nos apetezca y tendremos que esperar a que aparezca una especie de mago. Al hablar con él se nos permitirá gestionar nuestros progresos durante la aventura.
Hay otros fallos menores que seguro que se solucionarán con la aparición de parches. No son excesivamente molestos pero pueden llegar a perjudicar en según qué momentos.
En cuanto a los aspectos positivos destacamos la gran Inteligencia Artificial con la que se ha dotado a los personajes del juego y en especial a los enemigos. Gracias a esto los combates ganan en interés ya que nuestros contrincantes no dejarán que los arrinconemos fácilmente.

Manuel Sánchez
Bradock@mad.servicom.es

Prepárate para la lucha desde el principio con las prácticas de que dispones: de espada y de escudo. Ánimo.



SILVER
INFOGRAMES
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA 2 Mbs
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 130 Mb

+ Combates en tiempo real
− Pequeños fallos técnicos

Gráficos	8
Sonido	8
Diversión	9

90

UNA
solución
fácil

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscríbete ahora

Suscripción por UN AÑO

6.500 ptas

especial estudiantes 5.400 ptas.



QUAKE II: EXTREMITIES

Internet y Quake

Que más se puede decir de este juego tan impresionante que ya no hayan comentado infinidad de profesionales, usuarios y jugadores en general. Una vez más vuelve a ser noticia, a falta de la inminente aparición de su tercera entrega.

Las dos anteriores actualizaciones aparecidas y ya comentadas permitían la opción de un solo jugador, así como la posibilidad de partidas en red. Por el contrario, este nuevo título denominado **NetPack I** es exclusivo para partidas en Internet. Sí, habéis leído bien. Debido a la gran acogida de todos los usuarios de la red, la gran masificación de todos los servidores que permiten disfrutar de este juego 3D, *Id Software* ha optado por lanzar este producto.

Solo multiplayer

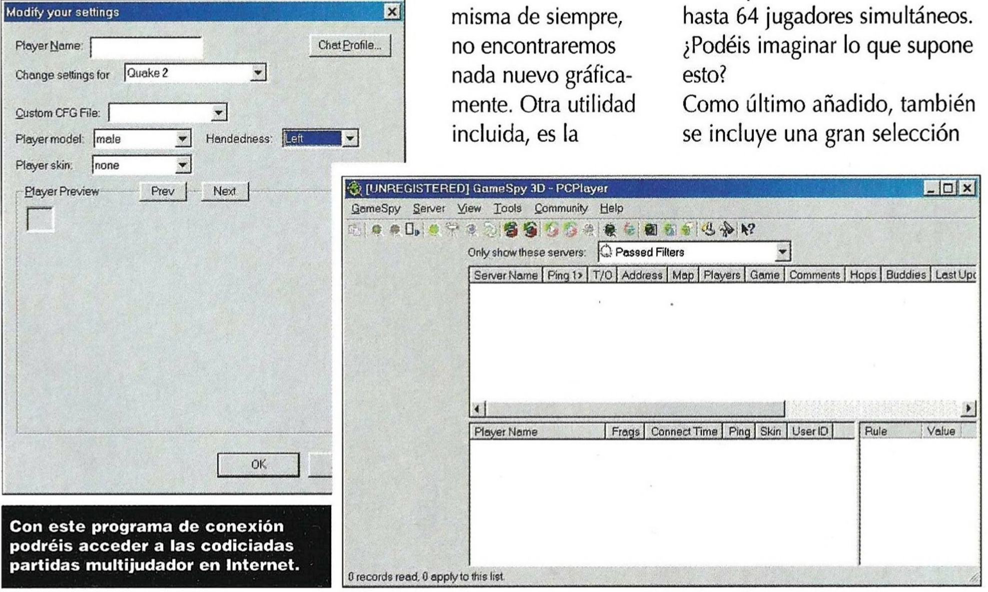
Deberemos poseer una conexión TCP/IP a Internet o red de área local para poder jugar con estos nuevos mapas, denominados **mods**, incluyendo únicamente versiones multijugador. Otro factor a tener en cuenta es que antes de instalar nada hay que actualizar a la versión 3.20, con un parche que se incluye en el propio CD. Como es lógico, una vez instalados los nuevos mapas que creamos convenientes, hay 11 disponibles, deberemos tener el CD original de **Quake II**. Estos mapas son muy diversos y variados, están estructurados con el fin de que se unan gran número de jugadores y poder disfrutar más de ellos. Ya que la herramienta de creación es la misma de siempre, no encontraremos nada nuevo gráficamente. Otra utilidad incluida, es la denominada *GameSpy*. Con ella, una vez tengamos todo listo, nos conectaremos a Internet, seleccionamos en el programa principal el mapa que queremos jugar, se conectará directamente al servidor y nos uniremos automáticamente a la partida, encargándose de todo lo necesario para ponernos a luchar. Otra de las opciones con la que contamos en el menú general de instalación, es instalar los conocidos mapas **DeathMatch**, que han sido recolectados de lo mejor que existe en Internet, incluyendo un mapa gigante especial, donde podrán darse cabida hasta 64 jugadores simultáneos. ¿Podéis imaginar lo que supone esto?

Como último añadido, también se incluye una gran selección de los mejores personajes que podemos seleccionar para jugar con ellos.

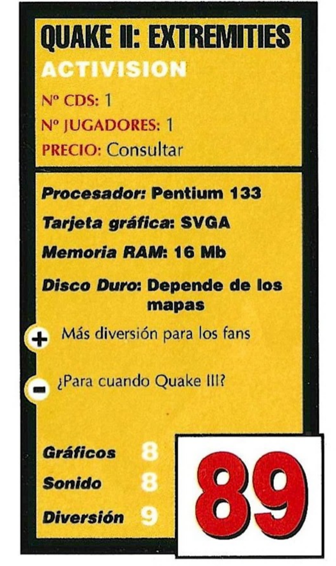
Listón muy alto

Es cierto que la compañía americana nos sigue dejando sin habla sacando el máximo rendimiento posible a su producto estelar *Quake II*. Sin embargo una vez más lo ha vuelto a conseguir: ha sorprendiendo a propios y extraños. Felicidades y disfrutad ahora en Internet.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



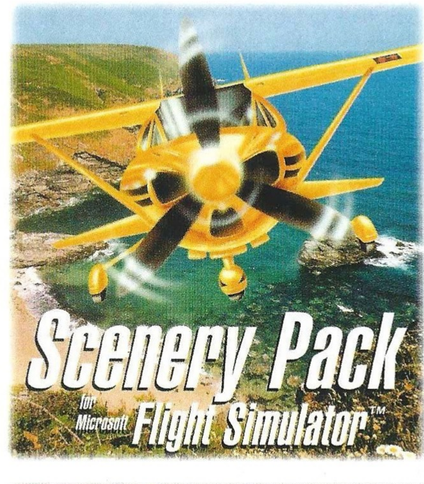
Con este programa de conexión podréis acceder a las codiciadas partidas multijudador en Internet.

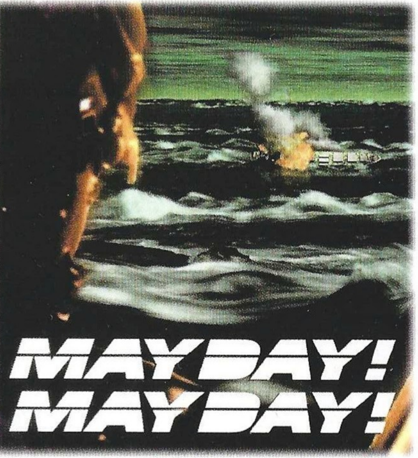




ESCENARIOS FLIGHT SIMULATOR

Hace un par de meses estuvieron presentes en esta misma sección varios escenarios nuevos. Esta vez son otros dos con los que podremos disfrutar todavía más.





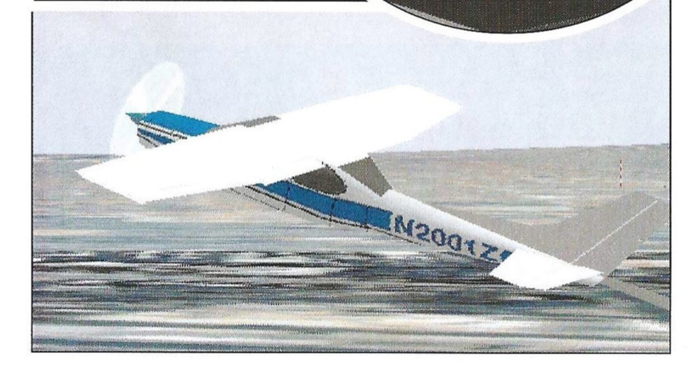
En esta ocasión quien se ha dispuesto a aumentar el excelente juego *Flight Simulator*, ha sido la compañía **Take 2**. Para los fanáticos de este apasionante juego es gratificante disfrutar de nuevos escenarios donde poder realizar sus prácticas aéreas y de entretenimiento. Vamos a comentar los que nos ofrecen estos dos nuevos títulos.

Mayday, Mayday

Este primer título cuenta con tres actualizaciones distintas. La primera incluye un nuevo avión denominado Float Plane c185, con todo lo necesario para poder disfrutar de él. Nuevos sonidos, panel de control actualizado, texturas bien utilizadas y un modelado exigente, todo ello de gran calidad. Sólo es necesario instalarlo en la carpeta donde reside el juego original e inmediatamente lo veremos surcar los cielos.

Como segunda actualización, un nuevo escenario se nos presenta ante nosotros, el **Northern England,** donde podremos realizar multitud de acrobacias y disfrutar de sus maravillosos paisajes, que han sido realizados cuidadosamente. Cuenta con una correcta utilización de texturas, buen uso de alturas y mucho detalle gráfico, pudiendo disfrutar de él en modo aventura. La tercera es una nueva aventura para añadir a las ya disponibles en el juego original. En combinación con el nuevo escenario las horas se nos pasarán volando. Requiere de unos 250 Mb de espacio en disco duro y la versión original del juego.





Nuevo avión, nuevo escenario y nueva aventura. Todo un lujo para este juego.

Gran Bretaña Parte 3

En este disco únicamente se incluye el escenario de Gran Bretaña en su tercena revisión. Se han incluido las necesarias actualizaciones sobre las dos versiones anteriores. Si bien es necesario desinstalar antes las versiones previas. La gran pega que se le puede echar en cara a este disco es que no esté disponible en nuestro idioma. Los únicos disponibles son: inglés, francés y alemán. Por lo demás, no incluye nuevas mejoras, pero sigue en la misma línea de gráficos muy detallados, perfecta ambientación y un extenso número de localizaciones disponibles. Requiere 200 Mb libres en disco duro y la versión original del juego.

Por encima de la media

En ambas actualizaciones se incluye un fichero necesario para los usuarios de *Flight Simulator* en su versión 98. Con él activaremos la necesaria conversión de los nuevos aeroplanos y aventuras incluidas para que sea reconocido. Sin duda dos nuevas razones para quedarse en casa dando un alegre paseo alrededor del mundo desde nuestro PC.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

ESCENARIOS FLIGHT ...
TAKE 2
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 166**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 200-300 Mb**

+ Todo lo que mejore es bueno.
- No están traducidos a nuestro idioma

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	9

80

CÓMO CONECTAR UN MANDO DE PLAY EN UN PC

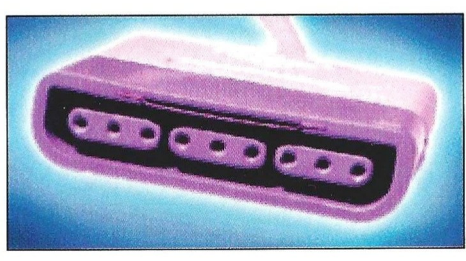
La imaginación no tiene límites. Os vamos a explicar paso a paso cómo conectar un mando de PlayStation en vuestro Pc de la forma más sencilla posible.

A todos nos gustaría tener un buen *pad* para jugar en nuestro PC pero lo tenemos muy difícil. En algunas ocasiones por los pocos botones que tienen, en otras por el precio y en la gran mayoría por su incompatibilidad con Windows. Por el contrario, los usuarios de consolas cuentan con gran cantidad de ellos y suelen ser mucho mejores en todos los aspectos. Pues bien, os contaremos cómo podéis conectar el mando de la Play en un PC y aplicando también el *Force Feedback* en él.

Recuerda ten mucho cuidado cuando sueldes los cables

Comencemos

Cogemos el alargador y cortamos el cable poco antes de llegar al extremo donde está conectado el conector macho (el que se utilizaría para conectarlo a la consola). Pela el cable con cuidado de no cortar ninguno de los cables pequeños que contiene en su interior.
Asegúrate de tener ante ti al menos **7 cables** sin contar el de la masa. Si por el contrario es un cable compatible con *dual-shock* debes tener **8 cables** ante ti.
Ahora tenemos que averiguar a qué agujero del conector hembra están conectados estos cables pequeños. Coge el conector hembra del cable e introduce el alfiler en cada uno de los agujeros para hacer contacto y usando el polímetro anota a qué agujero corresponde cada cable del otro extremo. Ahora ya tenemos en un papel anotada la relación de los agujeros del 1 al 9 y a qué color de cable del otro extremo corresponde cada uno de ellos. Es algo que necesitarás más adelante así que no lo pierdas de vista.

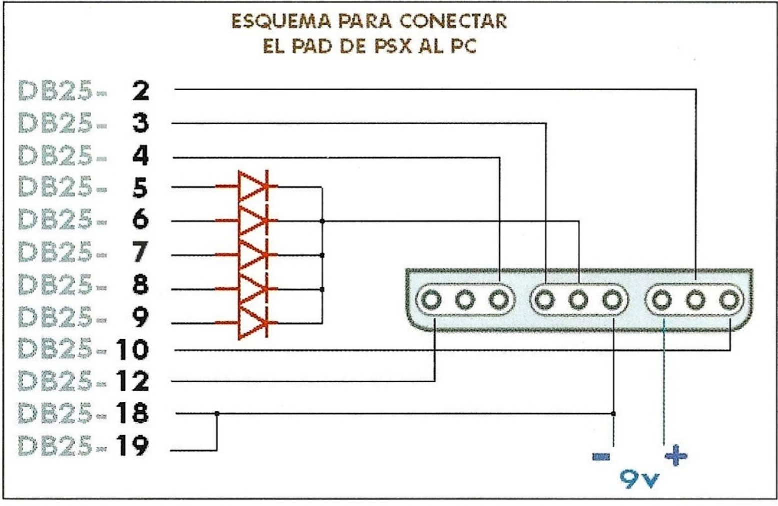


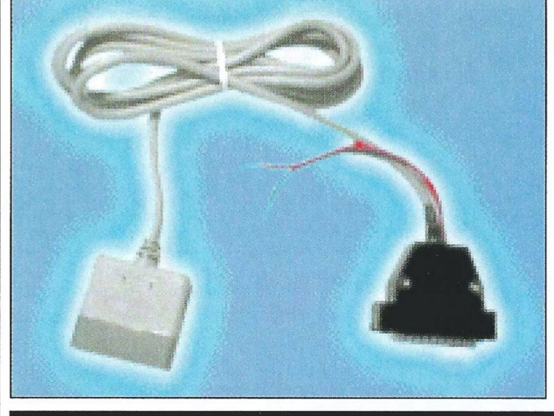
El circuito

Este es el esquema. Las conexiones **DB25-x** corresponden al conector macho que irá enchufado al puerto paralelo. Los dibujos en rojo representan los diodos. El conector gris es

LO QUE NECESITAS

- **Soldador**
- **Estaño**
- **Polímetro**
- **Tijeras**
- **Un alfiler**
- **Papel y lápiz**
- Un conector **DB-25 macho**, que básicamente es como el conector de la impresora que va enchufado al puerto paralelo.
- **5 diodos 1N914**. Es válido cualquiera que sirva para circuitos de poco voltaje.
- Un **alargador** para mandos de PlayStation. Has de tener en cuenta que si quieres utilizar el Force Feedback el cable tiene que ser compatible con el Dual-shock. En caso de utilizarlo, necesitaremos también una **fuente de alimentación que proporcione 9V**.
- Sólo si tienes pensado utilizar el Force Feedback **medio metro de cable de dos hilos de colores diferentes** (rojo-negro).





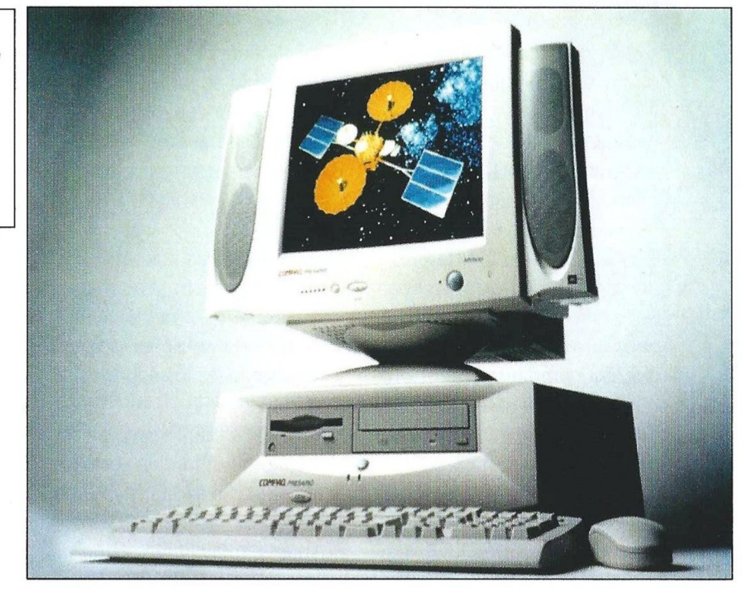
Sigue estos esquemas al pie de la letra y habrás conseguido adaptar el mando de tu PlayStation al PC. A partir de ahora podrás disfrutar incluso del *Force Feedback*.

Conector DB-25

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 3 2 1

24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13

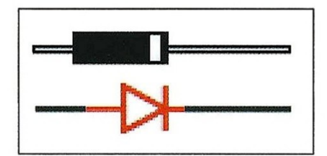
Vista donde irán soldados los cables



es el conector **hembra** de la alargadera ya que el macho lo hemos tenido que cortar. Las conexiones en azul sólo son necesarias si vamos a utilizar el *Force Feedback*.

Estañando el conector DB-25

Cogemos el conector **DB-25** y aplicamos estaño en las patillas donde vamos a hacer las conexiones que son la

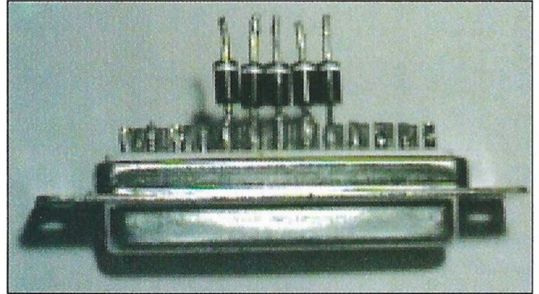


2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,18 y **19**. Para que lo veas más fácil fíjate en la figura de la parte superior teniendo en cuenta que la parte que se ve es en la que vamos a soldar. Los pines donde vamos a hacer conexiones están en **rojo**.

Soldando los diodos

Estamos quizás ante la parte más delicada de todas. Coge los cinco diodos y corta las patillas que están en el lado contrario a la marca (ver figura de abajo para ver la correspondencia con el dibujo en el esquema y el diodo real) hasta dejar más o menos medio centímetro. Ahora se coge el soldador y se aplica estaño a esa patilla de cada diodo, con cuidado por no tardar mucho tiempo. Si tardáis demasiado podéis dañar el diodo debido al calor.

A continuación nos haremos con el conector con las correspondientes patillas estañadas y soldamos la patilla corta de cada uno de los diodos en las patillas **5,6,7,8,9** del conector DB-25. Es muy importante soldar los 5 diodos en la orientación correcta, ha de quedar como en la imagen inferior.



Los diodos deben quedar soldados tal y como se indica en la figura. Recuerda que el calor puede dañarlos al soldar.

Soldando los cables

Nos encontramos en el último paso de la parte "mecánica". Guiándote por el esquema del circuito y por tus anotaciones, suelda en su pin correspondiente cada cable del alargador. El cable que corresponda al **agujero 5 del conector** lo tienes que soldar a la otra patilla de los **5 diodos**. Suelda este cable a la patilla del diodo central y luego deja caer una gota entre cada patilla para conseguir cortocircuitar las 5 patillas tal y como aparece en el circuito. Si os fijáis el **agujero 6 del conector hembra** ha de ir conectado a los **pines 18 y 19** del conector DB-25. Para ello suelda el cable correspondiente del alargador en cualquiera de los dos pines y luego pon una gota de estaño entre estos dos pines para cortocircuitarlos.

DirectPad

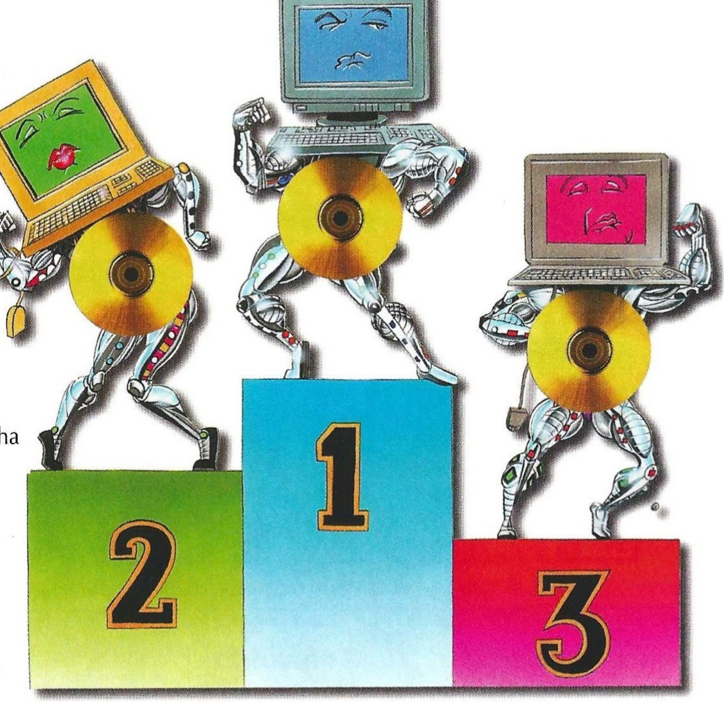
Tras este curioso nombre se encuentra el driver que nos hará falta para que Windows haga que funcione "el invento". Por motivos de espacio no os podemos decir cómo se configura pero podéis encontrar toda la información necesaria en Emulatronia.
Su dirección es http://www.emulatronia.com.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

Desde aquí damos las gracias a Dev (dev@nexo.es) y a PTS (pts@arrakis.es), responsable de Emulatronia, la mejor página sobre emuladores en castellano, por la información. No dejeis de visitarla en http://www.emulatronia.com

REGRABADORAS

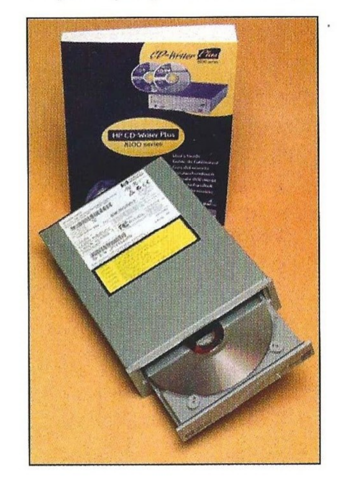
Quema, troquela, tuesta



Continuando con la política que hemos seguido en los últimos meses, realizando comparaciones de todos los dispositivos existentes para los compatibles, esta vez nos hemos decidido por un soporte que actualmente está muy demandado por gran cantidad de usuarios. Hace ya algunos unos años un alto cargo de la puntera compañía Philips pronóstico lo siguiente; "no tendrán que pasar muchos años, para que cualquier usuario cuente con una unidad grabadora personal en su hogar." Y efectivamente este pronóstico que por aquella época era totalmente descabellado, se ha cumplido en su totalidad. Hoy en día cualquier usuario ya sea medio o alto puede crear sus propios CD's en su casa, sin necesidad alguna de ayuda externa para su realización y a muy bajo coste, teniendo en cuenta la enorme bajada de precios, tanto de los dispositivos como de los soportes de grabación.
Debido a este masivo incremento de unidades vendidas, la pelota se sitúa ahora en el tejado de las compañías de *software*, las cuales están muy preocupadas por el eterno problema de la piratería. Ya que es imposible prohibir su venta en el mercado, no sería ni lógico ni legal tomar esta decisión, las casas de *software* han tomado cartas en el asunto poniendo muchas trabas para impedir las copias de programas originales. Recordad que no se debe utilizar nunca una grabadora con fines lucrativos, respetemos los derechos que tienen las grandes compañías comprando programas originales, nosotros también saldremos ganando.

PHILIPS 3610

Este modelo es el primero de la compañía que permite utilizar discos CD-RW, grabándolos a la velocidad de 2x. Es la única diferencia que podemos destacar con respecto a su hermana pequeña, el modelo 2600, por una sencilla razón, las velocidades de grabación y lectura son las mismas, 2x y 6x respectivamente. Es más, externamente son idénticas, si exceptuamos el color del botón de extracción, por lo que la mecánica utilizada interiormente es la misma a excepción de la posibilidad de grabar y borrar discos CD-RW. Teniendo en cuenta esta afirmación, podemos asegurar que su tiempo de vida está asegurado al máximo, ya que este tipo de grabadoras son muy duras y robustas. Todas las pruebas que se han realizado han sido satisfactorias, siempre y cuando no tengamos mucha prisa por grabar. Hay que calcular que para realizar una copia de seguridad de un CD necesitaremos al menos 1 hora de tiempo.



Otro detalle interesante es grabar en formato IPW. Gracias a la utilidad **DirectCD** daremos formato al CD-RW, dejando libre unos 530 Mb, pudiendo grabar y escribir en él aleatoriamente, como si de un disco duro o disquete se tratase. Esta característica que es posible para todas las regrabadoras, es sin duda el punto más importante de este modelo respecto a los anteriores.
Tecnológicamente se queda corta, pero cumple con lo mínimamente exigido.

FICHA TÉCNICA

PHILIPS 3610
PHILIPS

PRECIO: Consultar.

REQUERIMIENTOS TECNICOS:
Procesador: Pentium 100
Memoria RAM: 16 Mb.
Disco Duro: 1 Gb.

60



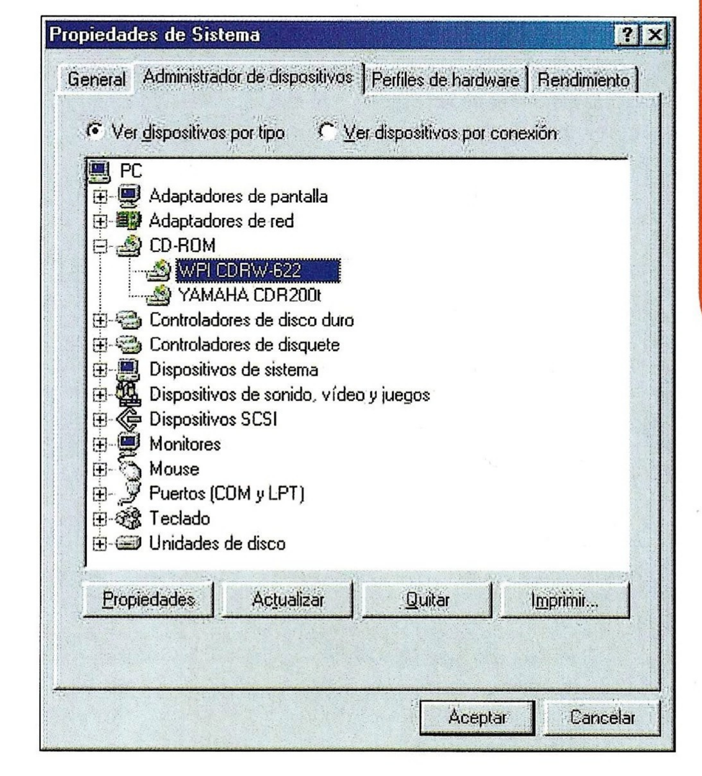
MAXI CD-RW

Esta compañía francesa, líder en el mercado por la gran cantidad de accesorios para el ordenador que posee, se adentra en el complicado mundo de los grabadores de CD-ROM completando su amplia gama de productos MAXI. Para ser su primera incursión dentro de esta complicada tecnología, no se encuentra a la altura de la normativa habitual emprendida por gran cantidad de compañías, que han dejando olvidado por completo la grabación mínima a 2x. De todas maneras, tal vez un punto a su favor sea la posibilidad de utilizar discos regrabables.

Nada nuevo

Las características principales de este producto son demasiado claras. Graba a 2x, muy poco si lo comparamos con lo existente actualmente en el mercado; permite utilizar discos CD-RW a 2x, opción que no está nada mal aunque existan otras que lo hagan a 4x. Por último, lee todo tipo de discos a 6x, que si bien es insuficiente, no es un factor que deba influir en la decisión final de compra. Lo que sí debe influir es el precio. En este apartado se ha exagerado, creemos que es demasiado pagar 54.990 ptas, frente a otros productos que ofrecen mucho más por el mismo precio.

Para ponernos en marcha con ella no es necesario poseer un gran equipo informático. Con 16 Mb de RAM, un Pentium de gama baja o lo que es más importante una interfaz IDE, sin necesitar una tarjeta adicional para conectarla, será mas que suficiente para ponernos a "tostar" CD's.



Los formatos de grabación son los clásicos soportados por gran cantidad de grabadoras: Track at Once, Disc at Once, IPW (tanto de manera aleatoria como secuencial) o multisesión. Por lo demás no ofrece nada de nuevo frente a sus competidoras.

Lo que se incluye

El *software* que nos dará la posibilidad de sacar el máximo rendimiento a este producto se denomina *Maxi CD Right!*. Con él podemos realizar todas las operaciones que deseemos para llevar a cabo nuestros propósitos. Es muy sencillo de utilizar y está traducido a nuestro idioma al igual que el manual. Para montar la grabadora todos los accesorios necesarios han sido incluidos, al igual que un CD-ROM virgen y un CD-RW para hacer nuestras primeras pruebas. La fase de montaje e instalación no nos llevara demasiado tiempo. Siempre que instalamos una grabadora IDE realizo la misma recomendación, instalarla como *master* en el canal secundario. De esta forma no os dará ningún problema.

Como ya se ha comentado con anterioridad lo peor es el precio, que es excesivo. Este mismo producto sin cambiar nada pero a un precio inferior, sin duda sería muy bien acogido por gran cantidad de usuarios, sobre todo para aquellos que no exigen grandes avances técnicos de grabación a altas velocidades, pero que por el contrario cada vez más valoran la conocida relación calidad/precio.



El software de grabación también está en castellano.



FICHA TÉCNICA

MAXI CD-RW

GUILLEMOT

PRECIO: 54.990 ptas.

REQUERIMIENTOS TECNICOS:
Procesador: Pentium 100
Memoria RAM: 16 Mb.
Disco Duro: 1 Gb.

54





CD WRITER PLUS 8100I

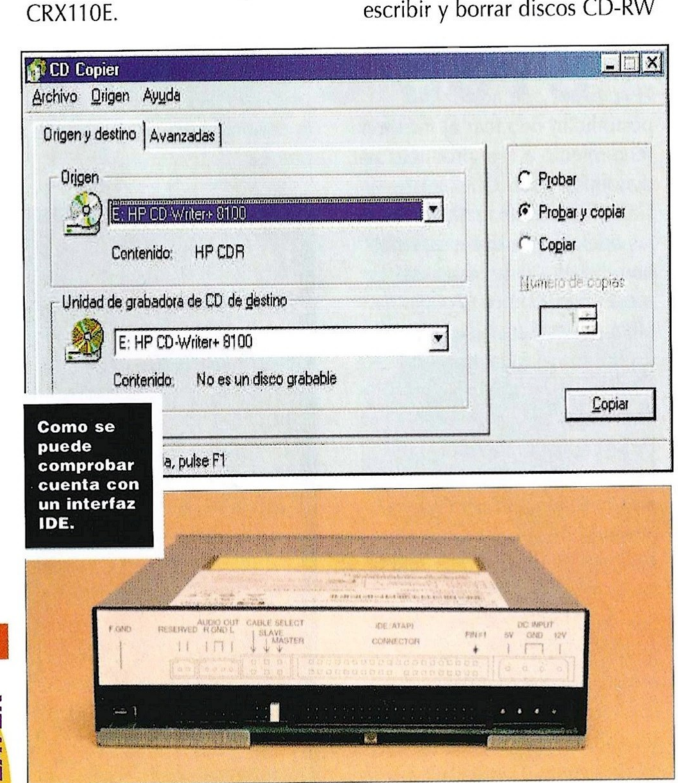
La marca holandesa vuelve a situar sus opciones en la parrilla de salida para no quedarse atrás frente al resto.
Como es bien conocido esta compañía no utiliza técnicos propios de desarrollo de nuevas tecnologías, en lo que a grabadoras se refiere, sino que simplemente considera la mejor oferta de distintas distribuidoras de conocido nombre con el fin de utilizarlas en beneficio propio, poniendo como garantía su reputado nombre en todo el mundo.
En el caso que nos ocupa, bajo la carcasa de esta grabadora se esconde una maquinaría de renombre. En concreto nos estamos refiriendo a la Sony CRX110E.

¿Quién es quien?

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, podemos afirmar que esta interesante mezcla debe ser aprovechada por el usuario final. Contamos con dos interesantes puntos a favor, la tecnología más puntera de la marca japonesa y la total garantía de una prestigiosa marca. Dos son los aspectos que se deben remarcar, la velocidad de grabación alcanzada, 4x en discos CD-R y la correspondiente velocidad de lectura, hasta 8x en modo CLV y de 10x a 24x en modo CAV. Estos factores deberán tenerse muy en cuenta a la hora de adquirir este producto, y no tanto la velocidad de grabación en soportes CD-RW. Pues, no se entiende cómo se puede sacar al mercado un producto que intente competir al máximo nivel con el resto, pero que sólo ofrezca la opción de escribir y borrar discos CD-RW a 2 velocidades. Un punto muy negativo en su haber. Por lo demás, no son necesarios altos requerimientos técnicos para llevar a cabo su montaje. Un Pentium 100, cerca de 100 Mb de espacio libre para la instalación del *software*, 16 Mb de RAM, un hueco libre en nuestra caja y un canal IDE libre, a poder ser el secundario/maestro, son los requisitos mínimos exigidos para llevar a cabo su instalación.

Software y más...

En comparación con el resto, ésta es la que más programas, utilidades y herramientas interesantes nos ofrece. Además, todas las utilidades así como el extenso manual han sido traducidos a nuestro idioma.
El programa principal es *Easy CD Creator Deluxe* v3.01, con el que podemos realizar infinidad de tareas, como grabar discos de datos, audio, vídeo y multimedia o simplemente realizar copias de seguridad de nuestro disco duro. Otra utilidad muy importante y que es compatible con todas las regrabadoras, es el DirectCD, en su versión 2.5, el cual permite escribir y borrar de manera aleatoria en un disco CD-RW como si de un disquete se tratase. También se incluye un catalogador de CD's en formato de base de datos denominado **HP Simple TRAX**.
A esto le deberemos unir un recuperador de desastres para nuestro disco duro, utilidad muy necesaria en los tiempos que corren. Un disco CD-R y CD-RW completan el paquete. Muy recomendable si no se tiene en cuenta la velocidad de reescritura.



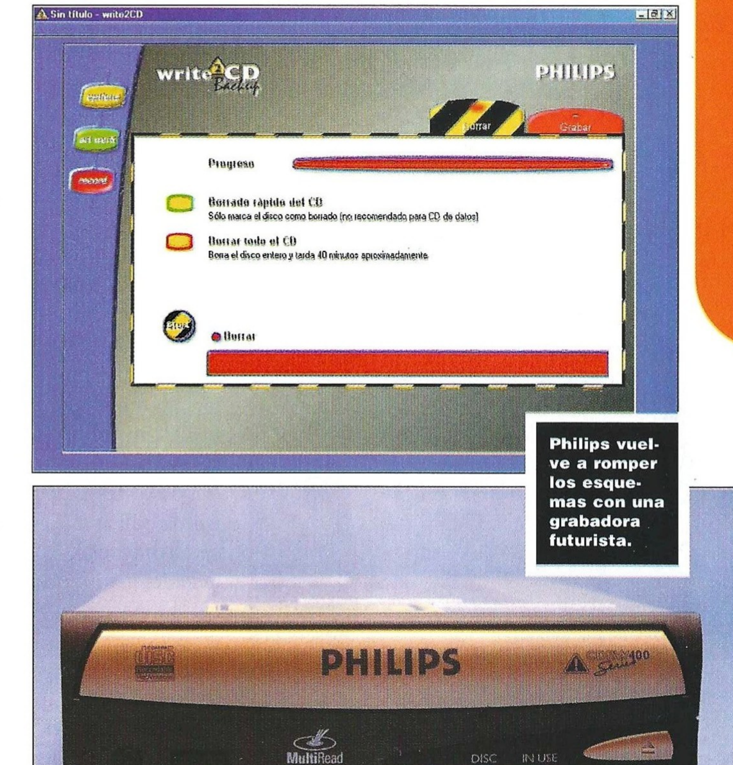
Como se puede comprobar cuenta con un interfaz IDE.





PHILIPS CDRW400

Dentro de la serie CDRW400, está presente el modelo **PCA460RW**, que como característica especial puede reescribir discos a 4 velocidades. Como suele ser norma habitual en todos sus productos, destaca la robustez y excelente presencia de la unidad grabadora, al igual que su instalación que es muy sencilla, necesitando únicamente una bahía, conector IDE y alimentación disponibles. En las distintas pruebas realizadas hemos comprobado que es altamente recomendable configurarla como *master* en el canal secundario, de esta forma aprovecharemos al máximo todas sus capacidades, consiguiendo un rendimiento óptimo. En la parte frontal de la unidad contamos con dos indicadores luminosos, dependiendo del trabajo que esté realizando: disco insertado, lectura o grabación. Un botón para abrir y cerrar la bandeja más un terminal de salida analógico (auriculares), componen el resto. Con ella podemos grabar discos CD-R y CD-RW a 4 velocidades (600 Kb/s), para posteriormente leer ambos formatos a 16 velocidades (2.400 Kb/s). Es compatible con los tipos de discos más conocidos en el mercado: CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, CD-DA, CD-Bridge (multisesión), CD-Extra y CD-Vídeo. Como ya no es exclusivamente necesario poseer un *interfaz* SCSI para realizar grabaciones, actualmente el formato ATAPI/IDE permite la transferencia de un gran volumen de datos a gran velocidad, lo que permite mayor flexibilidad de trabajo, no necesitando adquirir una tarjeta adicional. Cumple con la normativa del *Orange Book* para modos de grabación: Pista de una vez (Track at Once), disco de una vez (Disc at Once), multisesión y grabación en paquetes IPW, además es compatible con la escritura secuencial y aleatoria, igual que si se tratase de un disco duro .

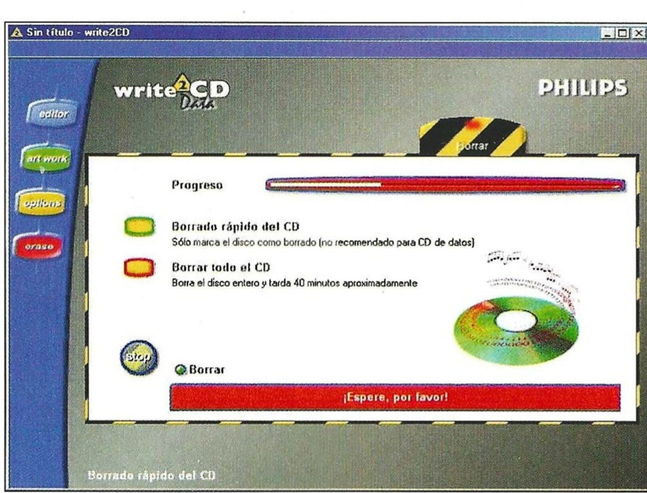


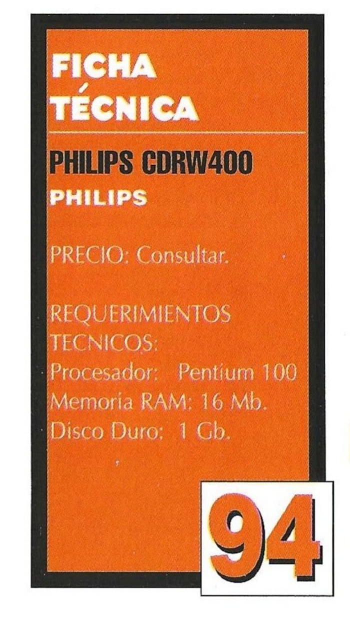
Philips vuelve a romper los esquemas con una grabadora futurista.

Tostando CD's

El *software* incluido, completamente traducido al castellano, es suficiente para ponernos manos a la obra, desde el mismo instante en que la unidad está operativa. Si bien es escaso para realizar cosas más complejas, con él podemos realizar la copia de CD a CD, desde el disco duro a CD, borrar discos CD-RW y grabar en ellos como si de un disquete se tratase con la utilidad *PacketCD* también incluida, o realizar grabaciones de audio. No debemos olvidar que para poder realizar copias de un disco es necesario poseer la autorización escrita del propietario del *copyright*.

En términos generales, ha pasado con excelente nota todos los tests realizados, siendo su punto más destacado la posibilidad de escribir y borrar discos CD-RW a 4 velocidades. Una vez más y esperando que sea lo habitual en el futuro, Philips lo ha vuelto a conseguir, esta vez con un interesante dispositivo de grabación equiparable a cualquier otro de sus competidores en la gama alta. Un producto muy recomendado para cualquier usuario tanto principiante como avanzado.





FICHA TÉCNICA

PHILIPS CDRW400

PHILIPS

PRECIO: Consultar.

REQUERIMIENTOS TECNICOS:
Procesador: Pentium 100
Memoria RAM: 16 Mb.
Disco Duro: 1 Gb.

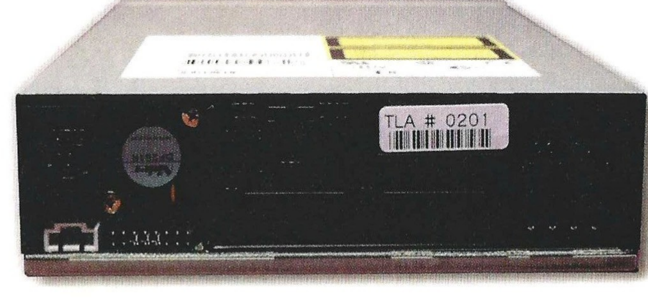
94

PLEXWRITER 8/20

De todos los productos comentados en este artículo, quien se lleva la palma en cuestión de rapidez, quien nos permite grabar un CD en el menor tiempo posible, es esta grabadora del conocido fabricante **Plextor**.
La velocidad de grabación 8 x (1.200 Kb/s) es actualmente lo máximo que se ha conseguido tecnológicamente hablando.
Para hacernos una idea real del producto, podemos realizar una duplicación de CD a CD en formato *"on the fly"* en apenas 8 minutos aproximadamente. Esto quiere decir que no es necesario pasar por el disco duro para realizar la copia, como suele ser habitual.

Extrema velocidad

Para los que ya conozcan esta marca, su aspecto físico es el mismo utilizado en todos sus productos. En el panel frontal cuenta con un control de volumen para la salida *jack* de auriculares. Un total de 4 indicadores luminosos nos muestran si el disco se encuentra en la unidad, si lo está leyendo o mientras estemos copiando si lo estamos realizando a baja (<8x) o alta (8x) velocidad. Para finalizar dos botones más: el de extracción de la bandeja y avance o parada de pista, aunque este último va a ser muy poco utilizado.
A diferencia de su hermano pequeño *PlexWriter 4/12*, ya no es necesario introducir el CD mediante un *caddy*, ya que posee su propia bandeja siendo una forma más cómoda y segura. En la parte trasera destaca, sobre el resto de conectores habituales, un pequeño ventilador muy silencioso que refrigerará el dispositivo mientras esté trabajando; se acabaron los problemas de recalentamiento.
En las pruebas que hemos realizado, la velocidad de lectura variaba desde 9x hasta 20x, utilizando la tecnología denominada CAV (Velocidad Angular Constante), por lo que la velocidad de rotación del soporte es constante.
Otro aspecto a destacar es su *buffer* de memoria que es de 4 Mb. Éste es un valor que si bien parece muy alto, no es así si tenemos en cuenta la velocidad máxima de grabación soportada. Con él nos olvidaremos totalmente del conocido error *buffer underrun*, un fenómeno que destruía gran cantidad de grabaciones por la escasez de flujo constante de datos en el modo de grabación.
Sin embargo, como siempre sucede, todo lo bueno tiene sus pequeñas pegas. Entre ellas destacamos que es necesario poseer una tarjeta SCSI de gama alta, que no está incluida, para la constante transferencia de datos. Nosotros recomendamos la elección del fabricante americano *Adaptec*, eligiendo entre los modelos 2902, 2920 o 2940, según sean nuestras necesidades para otros dispositivos SCSI. Y de paso que realizamos este gran desembolso, tampoco estaría de más adquirir un H.D. SCSI de al menos 2,5Gb.

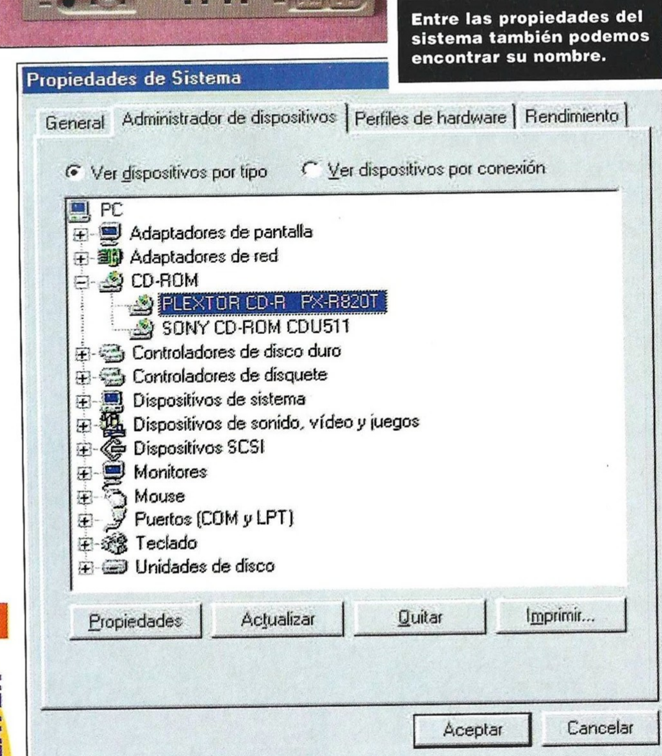




Conclusión

El desembolso total que deberemos realizar puede parecer excesivo, habida cuenta de que hay que realizar otras adquisiciones, más aún si tenemos en cuenta que no soporta grabación de CD-RW; pero como es lógico todo depende del uso que le vayamos a dar al dispositivo que compremos.
Ésta, sin duda, es una decisión que deberá tomar cada usuario personalmente, teniendo en cuenta los pros y contras.
El *software* de grabación que se acompaña es el *WinOnCd* v3.6 del fabricante CE Quadrat, en castellano, al igual que el manual que viene en 12 idiomas.

Entre las propiedades del sistema también podemos encontrar su nombre.



FICHA TÉCNICA

PLEXWRITER 8/20

PLEXTOR

PRECIO: Consultar.

REQUERIMIENTOS TECNICOS:
Procesador: Pentium 166
Memoria RAM: 32 Mb.
Disco Duro: 2 Gb.





YAMAHA CRW4416S

Esta prestigiosa marca, líder mundial en dispositivos de grabación, nos presenta su nuevo producto que cuenta con la novedad de escribir discos CD-RW a 4 velocidades. Se puede asegurar que desde el mismo instante en que aparecieron las primeras unidades de grabación allí estaba la marca **Yamaha** presente. Desde aquellos inicios, muchas han sido las tecnologías punteras que han aparecido, estando presente siempre en todas ellas.

La Yamaha es una de las mejores opciones de compra que tenemos, pues admite todas las opciones de grabado que existen. Para todos los usuarios.

¿Qué hay de nuevo viejo?

Su tarjeta de presentación es muy clara, *interfaz* SCSI 2 para transmitir gran cantidad de datos, (se recomienda una tarjeta SCSI AHA-2940 (PCI) o AHA-154 x (ISA) no incluidas), grabación de soportes CD-R a 4x, 2x ó 1x, posibilidad de grabar y borrar discos CD-RW a 4x ó 2x, alcanzando la velocidad máxima en lectura para cualquier tipo de soporte de 16 x (2.400 Kb/s) con tecnología CAV. Es compatible con siete formatos distintos: CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, CD-DA, CD-Multisesión, CD-Extra y Vídeo-CD y otros cinco formatos de grabación: Track at Once, Multisesión, Disc at Once, Session at Once y Packet Writing. Con el fin de evitar el gran problema de grabación, denominado *buffer underrun*, cuenta con una memoria *buffer* de 2Mb (666 sectores).

La parte frontal de la unidad no difiere en nada con las anteriores, mostrando dos indicadores luminosos. El primero será naranja cuando la unidad esté encendida y verde cuando contenga un disco en su interior; el segundo se mostrará en verde cuando comience a leer los datos y parpadeará cuando se acceda a ellos, mostrándose naranja cuando esté grabando un disco.

Probando la unidad

Muchas y variadas son las pruebas que hemos realizado para sacar el máximo rendimiento a la unidad.

Funciona con la gran cantidad de *software* de grabación existente, encontrando una pequeña pega con la versión 2.5 de **DirectCD**. Al instalar esta utilidad, la unidad no es detectada, por lo que no podemos utilizarla de inmediato, para solucionar este problema dispone de un parche que se encuentra en la página oficial de *Adaptec* en Internet. A la hora de escribir en discos CD-RW, se comporta perfectamente, como si de un soporte CD-R se tratase, con la infinita posibilidad de borrarlo si lo creemos necesario.

Dependiendo del programa que utilicemos podremos realizar *oversize* sobre el CD-R, aumentando entre 3 y 5 minutos el tiempo total de grabación en él, pero siempre teniendo un excesivo cuidado al utilizarlo, ya que nos arriesgamos a desajustar completamente el encabezamiento de la lente.

Si lo que estamos buscando es la grabación en CD-R y CD-RW a una interesante velocidad (4x), sin preocuparnos por realizar la grabación a más velocidad, este dispositivo es muy recomendable. Por último deciros que actualmente existe en la página oficial de Yamaha una nueva actualización de su *firmware*, la versión 1.0f.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com







HIT PARADE

1 Rogue Squadron



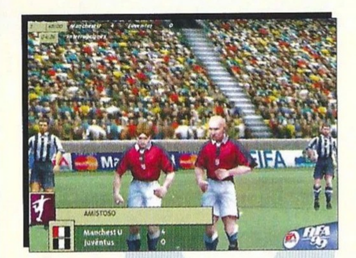




La fuerza acompaña a los chicos de LucasArts y con la aparicion de la nueva saga de Star Wars todo usuario de PC ha querido hacerse con este título que encierra muchas, muchas sorpresas.

2 Fifa 99

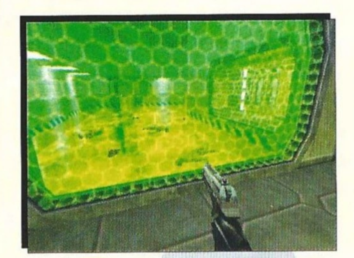




El fútbol es el deporte rey y aunque baja a la segunda posición a este juego todavía le quedan muchos amantes.

3 Blood 2





Las 3D se ven afectadas por este título. Hasta la aparición de Quake 3 es nuestro favorito por su espectacularidad.

4 Resident Evil 2

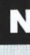




Todo un clásico de la PlayStation llega al PC con toda la fuerza de entonces. La pega es la utilización de los mismos fondos.

5 Turok 2







Seguimos con segundas partes. Este juego también ha visto la luz antes en Nintendo 64, pero ahora tiene versión multiplayer.

Los más vendidos

A continuación te mostramos los diez programas para PC's más vendidos en las tiendas de la cadena Centro Mail:

1. *FIFA '99*
2. *PC FUTBOL 7.0*
3. *BALDUR'S GATE*
4. *HALF-LIFE*
5. *GRIM FANDANGO*
6. *TOMB RAIDER III*
7. *NBA LIVE '99*
8. *TOYLAND RACING*
9. *PACK MULTIACTION '99*
10. *BLADE RUNNER*

Ganadores nº 44

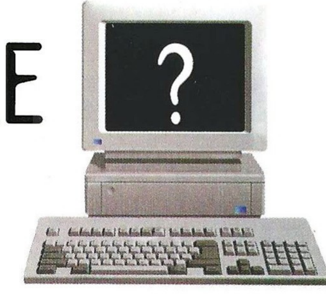
RAUL GONZALEZ (ALICANTE)
MONICA HERNANDEZ (ZARAGOZA)
JAVIER LUKE (MADRID)
JUAN I. PIÑA (MADRID)
ANTONIO PEREZ (BARCELONA)

Súmate Hit Parade

Participa en nuestro Hit Parade con una postal indicando tus tres juegos favoritos...
PC PLAYER –Hit Parade-
C. Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



INTERNET ASEQUIBLE

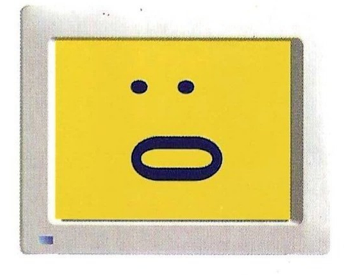












TODO A CIEN

Star Wars, X-Wing Colecctor Series

DISTRIBUIDOR:

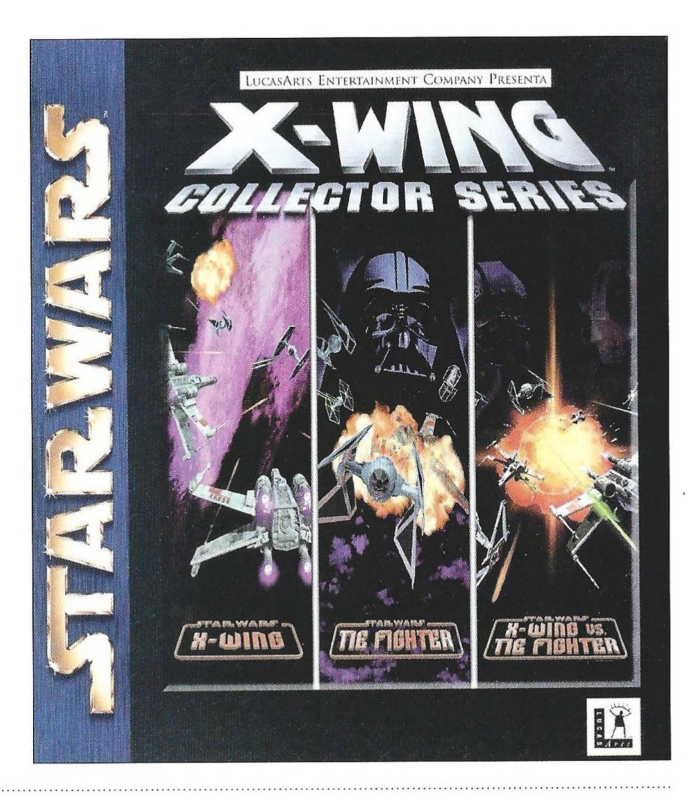
Electronic Arts

PRECIO: Consultar

VALORACIÓN

85

Luke Skywalker y Han Solo vuelven a volar de la mano de LucasArts Entertainment con este paquete económico que reúne tres juegos en uno. Ahora podrás decidir tu propio bando: la alianza rebelde o el imperio o combatir en grupo en una lucha sin cuartel por saber cuál es el mejor. Todo ello en 3D para Windows 95/98.
Si te decides por **X-Wing Collector's CD** combatirás con la alianza con más de 120 misiones en diferentes escenarios, desde el entrenamiento a batallas históricas contra las Fuerzas Imperiales con 4 tipos de cazas diferentes.
Sin embargo si optas por hacer compañía a Darth Vader en **The Fighter** contarás con más de 100 misiones y 7 tipos de naves imperiales, escogiendo entre el simulador de entrenamiento o la cámara virtual de combate.
Pero la estrella de este pack es, sin duda alguna, la **escuela de vuelo** pudiendo elegir entre ambos en el mismo juego. En total 14 misiones completas y 9 naves espaciales para decidir entre jugar sólo o con la compañía de otros 7 jugadores vía modem, cable en serie o red local.



Rebel Assault I & II

DISTRIBUIDOR:

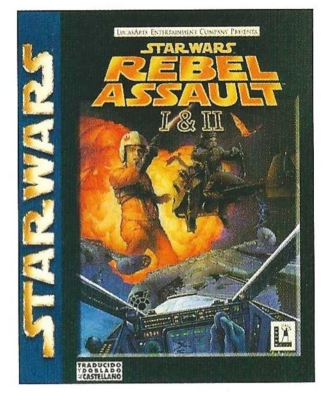
Electronic Arts

PRECIO: Consultar

VALORACIÓN

79

Como podemos comprobar LucasArts Entertainment conoce el potencial de la famosa saga de la Guerra de las Galaxias y sigue lanzándola en formato económico. También este mes nos encontramos con otro título de esta saga: **Rebel Assault I & II**.
En esta ocasión Luke Skywalker deberá decidir su futuro dentro de la alianza rebelde, desde los primeros entrenamientos hasta su lucha a muerte contra el temible Imperio.
Pero cuidado Darth Vader no se andará con chiquitas, ha desarrollado un plan y un arma definitiva para acabar de una vez por todas con los rebeldes que se le oponen.
Con este juego totalmente en castellano podrás pilotar desde los cazas de combate al legendario *Halcón Milenario* de Han Solo por múltiples regiones todavía inexploradas que están repletas de peligros.
Y mientras lo haces puedes escuchar la mítica banda sonora de La Guerra de las Galaxias. Todo ello en un entorno 3D que te permite personalizar los niveles de dificultad.



The Dig

DISTRIBUIDOR:

Electronic Arts

PRECIO: Consultar

VALORACIÓN

83

LucasArts no para ni un momento y también nos sorprende en el formato económico con este nuevo juego en el que colabora el mismísimo Steven Spielberg, quien ha realizado el guión.
Tu misión como Boston Low, veterano comandante de la NASA, será salvar al mundo de un gigantesco asteroide que se dirige hacia la Tierra. Sin embargo a punto de lograrlo tú y tus dos acompañantes, la periodista Maggie Robins y el arqueólogo Ludger Brink sois trasladados a un planeta totalmente desolado y aparentemente desierto, de donde se supone que procede el asteroide. Allí deberéis luchar con algo o alguien desconocido, algo que no se ha visto en ningún lugar..., hasta ahora.

ACCLAIM

http://www.acclaim.net

Este mes hablaremos de una de las compañías más importantes en el mundo de los videojuegos. Títulos como los pertenecientes a la saga Mortal Kombat o el más reciente Turok 2, son buena prueba de ello.

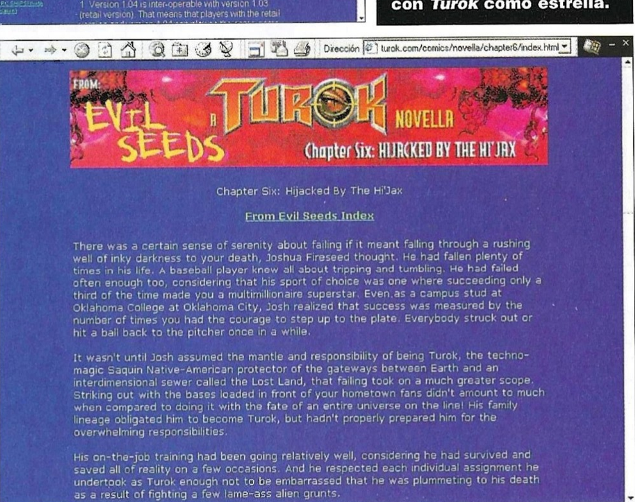
Acclaim es sin lugar a dudas una de las empresas que mayor número de juegos lanza al año por varios motivos. Quizás el más importante sea el hecho de que no se limita sólo al PC, publicando muchos títulos para consolas. Gracias a esta política podremos disfrutar de grandes juegos en formatos como Nintendo 64, PlayStation o un compatible. En cuanto a la calidad de éstos suele ser muy elevada, aunque en algunas ocasiones abusan de un éxito para lanzar después multitud de continuaciones. Con esto sólo consiguen disminuir el interés de los consumidores al ver que es más de lo mismo, pero ¿no es eso lo que hacen la mayoría de las compañías?.

La Web

Lo primero que llama la atención de la Web de Acclaim es lo pobre de su diseño. Es muy extraño, pero no han utilizado *Frames* ni *Java* en su elaboración y el resultado final es bastante desastroso. Nos encontraremos ante páginas gigantescas que nos harán desplazarnos por ellas de arriba a abajo de una forma exagerada. Tampoco se han esmerado en adornar las páginas con alguna fotografía impactante y lo único que veremos son pequeñas imágenes con el título de los juegos.

Una página para saberlo todo de sus mejores juegos

Una Web con pobre diseño y grandes contenidos con *Turok* como estrella.



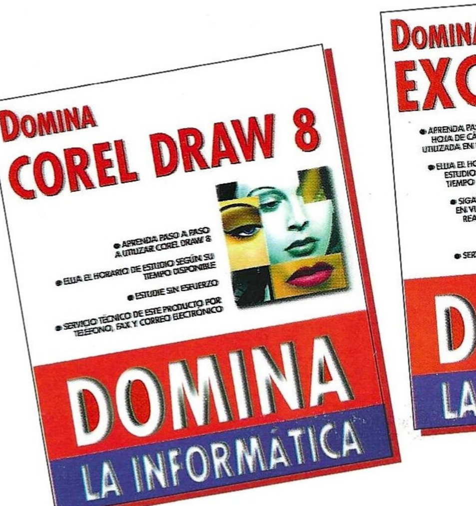
Contenidos

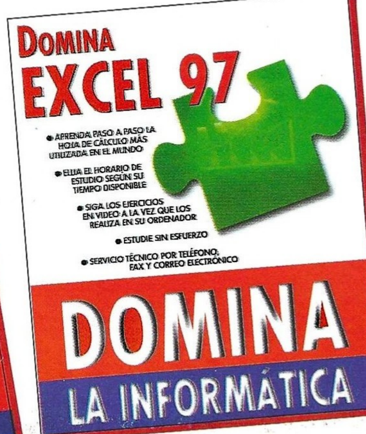
Aquí es donde realmente podemos apreciar la verdadera razón de ser de esta Web.

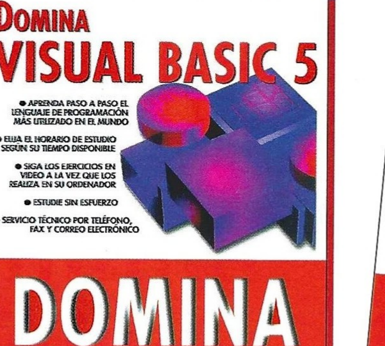
Hay multitud de secciones a cuál más interesante y realmente bien documentadas. Hablaremos sólo de las que más nos pueden interesar ya que la sección de cómics, por poner un ejemplo, no tienen nada que ver con los juegos. Comenzaremos por la que trata sobre los últimos lanzamientos. Como no podía ser de otra forma, el título más destacado es *Turok 2*. De él encontraremos de todo, desde información del producto en la que se nos explica su argumento y requisitos mínimos para que funcione, hasta los trucos para que podamos acabar el juego con mayor facilidad. Como curiosidad, podemos leer la novela que inspiró este juego desde la Web ya que cada semana se publica un capítulo. Pero no todo es *Turok* en Acclaim, también podemos obtener información de muchos otros productos como *South Park*, basado en la alocada serie de animación del mismo nombre, la nueva edición de *NBA Jam* o el esperado *Shadow Man*.

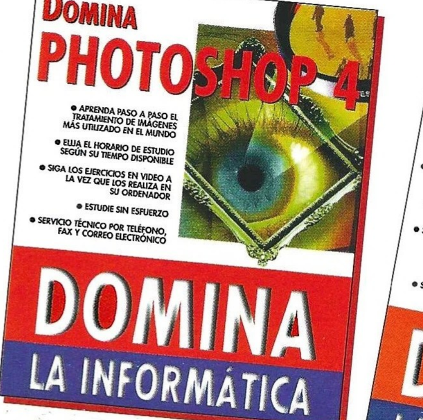
No podemos olvidar secciones tan interesantes como la zona de descarga, en la que tendremos acceso a las últimas demos y parches, o la de trucos, donde encontraremos todas las claves para sacar mayor partido a los juegos.

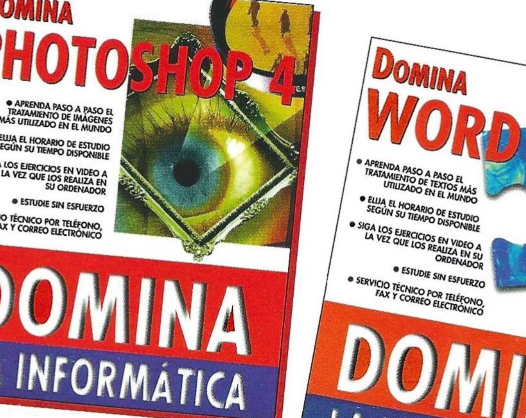
Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

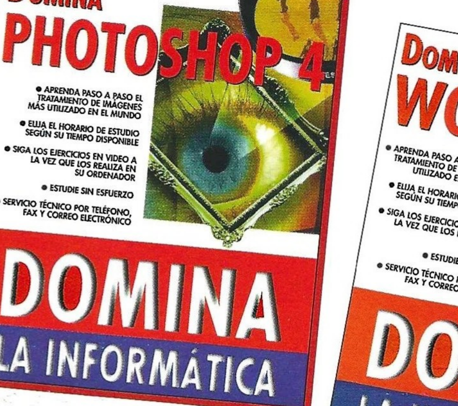










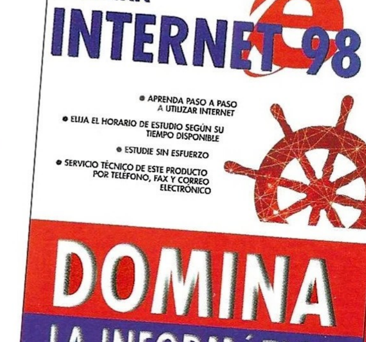


APRENDER ES FÁCIL



GRACIAS A









ABETO editorial

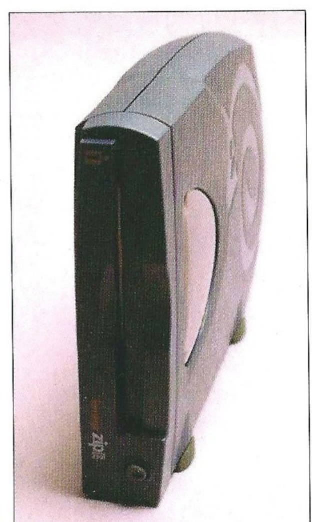
C/ Aragoneses, 7
28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: 91 661 42 11* Fax: 91 661 43 86
http://www.abetoed.es

HARDWARE

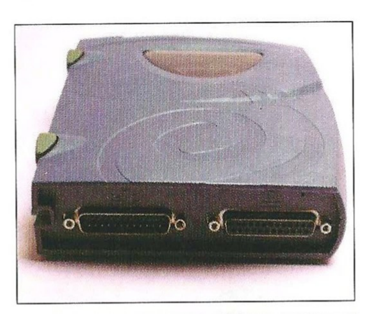
Iomega Zip 250 Paralelo

La amplia gama de productos destinados al almacenamiento crece con una nueva aparición: una unidad Zip con una capacidad de 250 Mb.

La empresa Iomega se ha caracterizado por la especialización en el desarrollo y comercialización de soportes de almacenamiento externo. Sus unidades Zip y Jaz posibilitaron una sencilla solución al problema más común de todo usuario: la falta de espacio de almacenamiento. El producto que hemos analizado aumenta el número de soluciones que ofrece Iomega basándose en su producto estrella, la unidad Zip.
Para todos aquellos que ya conozcáis la unidad Zip esta Zip 250 presenta pocas novedades. El diseño exterior de la unidad es una revisión sobre la antigua carcasa azul de la anterior. Destacamos la incorporación de un pulsador que realiza tres funciones: como indicador de funcionamiento-lectura, como extractor del disco y como encendido-apagado de la unidad. Este último detalle se echaba de menos en el modelo antiguo. También la fuente de alimentación externa ha sufrido una reducción en sus dimensiones.



Zip 250 se presentará inicialmente en el mercado en dos versiones: para puerto paralelo o para puerto SCSI. El modo de funcionamiento será igual en ambos modelos, pero se diferenciarán en el ratio de transferencia. Según las pruebas realizadas, la unidad paralelo tarda unos 10 minutos en escribir los 240 Mb reales del disco; esto supone, frente a la anterior versión de 100 Mb, un aumento en la transferencia de hasta un 56 %. Suponemos que la opción SCSI mejorará considerablemente estos rendimientos.



Podemos observar la conexión paralelo de la Zip al PC.



Compatibilidad

Las nuevas unidades de 250 Mb también leen y escriben los discos de 100 Mb. Aunque la compatibilidad entre ambas unidades se ha tenido muy en cuenta en el desarrollo del producto, no se ha conseguido plenamente. Podemos leer y escribir un disco de 100 Mb en la unidad de 250 Mb, pero nos podemos encontrar con problemas de lectura del disco si intentamos leerle en unidades de 100 Mb.
Problemas similares encontraremos al formatear discos de 100 Mb en la nueva unidad. En sentido inverso la incompatibilidad es total, si introducimos un disco de 250 Mb en una unidad de 100 Mb ésta se limitará a expulsarlo.
Imoega en esta entrega ha sido más consciente, que en ocasiones anteriores, a la hora de admitir ciertos problemas con otro periféricos conectados al puerto paralelo, como impresoras o escáneres, y acompaña con el producto las soluciones pertinentes para poder corregir los posibles problemas.
El precio final de venta al público se situará cerca de los 200 dólares, unas 35.000 ptas. Sin embargo, para todos aquellos que ya poseían una unidad Zip de 100 Mb, la compra de este producto no está muy justificada, ya que la funcionalidad de estos superdiscos es total en este modelo. Pero para todos aquellos que tengan problemas de espacio y de trasbase de datos, la solución basada en estos productos merece ser tenida en cuenta.
Elegir un modelo en lugar de otro estará en función de las preferencias personales, sopesando la capacidad, el tamaño y el ratio de transferencia de cada modelo.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

FICHA TÉCNICA

IOMEGA ZIP

Dist: Iomega
Precio: 29.900 + IVA

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
486 o superior.
MSDOS, Windows 3.X, Windows 9.X o Windows NT 3.51.
8 Mb de RAM.
30 Mb de disco duro.
Lector de CR-ROM para instalar el software.

85



Joysticks Primax

Dos son los dispositivos de juegos que vamos a comentar en las siguientes líneas del conocido fabricante Primax. Si bien son de forma totalmente distinta, poseen muchas características comunes.

Los dos nuevos periféricos de Primax ya están aquí. Esta es nuestra valoración y su nota media.

Conqueror PRO

Se presenta en formato *Gamepad*, totalmente ergonómico, de tamaño reducido y poco peso. Destacan sus ocho botones programables más dos que realizan la función de turbo de los botones "A" y "B". Cuatro de estos botones situados en la parte superior del mando permiten mayor movilidad y control en todo tipo de juegos de lucha.

En lo referente a su manejo, para el que contamos con un teclado de 8 direcciones, podemos añadirle una palanca y así facilitar su control o, indicado especialmente para los simuladores de vuelo, un pulsador para poder controlar 4 vistas diferentes.

Otro punto a tener muy en cuenta es la longitud del cable, que en este caso es de 1,8 metros, siendo suficiente para poder disfrutar de él. En contra tiene la escasez de *software* que se acompaña, limitándose exclusivamente a los *drivers* del dispositivo y nada más. Se han realizado multitud de pruebas con distintos tipos de juegos destacando, por encima del resto, en los arcades y simuladores deportivos o de conducción. En líneas generales, no es un producto que destaque en grandes aspectos, será suficiente para cualquier usuario que no sea muy exigente.

Raptor Gamestick

Su formato es el clásico de lo que comúnmente conocemos como *Joystick*, con una gran plataforma para ajustarlo a su posición.

Su escasez de botones, sólo cuatro, merman mucho su utilización para simuladores de vuelo, pudiendo controlar tres de los botones con el dedo pulgar y el otro con el índice.

En la parte superior, un pulsado ultra sensible permite tener el control de las vistas en cuatro direcciones. Para controlar la velocidad, una barra deslizante situada en la parte inferior de la base, nos permitirá ajustar de forma correcta nuestro movimiento dentro de cualquier juego que lo utilice. Al igual que el anterior cuenta con 1,8 metros de cable, lo que permite mayor espacio para realizar nuestros movimientos.

Básicamente hemos realizado las correspondientes pruebas con simuladores de vuelo, aunque donde ha ofrecido mayor rendimiento ha sido con **Falcon 4.0** de la marca *Microprose*. Lo mejor es la movilidad de la palanca, ya que no presenta ningún tipo de contratiempo desde el mismo instante en que realizamos el movimiento, hasta que éste es ejecutado por el ordenador en tiempo real.

Como ya se ha comentado se echan en falta un mayor número de botones.

Para terminar

Si bien estos dispositivos no son para gente extremadamente exigente, sí que pueden ser una apuesta para quien no quiera complicarse la vida.

Sobre todo porque la relación calidad-precio está perfectamente ajustada.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



El formato *Gamepad* permite un sencillo manejo direccional.

FICHA TÉCNICA

CONQUEROR PRO
RAPTOR GAMESTICK

Dist: PRIMAX

Precio: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Pentium 100, 16 Mb. RAM, Windows 98 y Windows 95.

83



DVD-ROM PCA424DK

Tener el cine en casa es ya posible gracias al DVD. Si a esto se le suma la posibilidad de tenerlo en nuestro propio ordenador, la diversión se duplica.

El mes pasado publicamos un interesante reportaje sobre esta "nueva" tecnología que en breve nos absorberá a todos, y que nos permitirá disfrutar en nuestra propia casa de imagen y sonido con calidad digital. Por lo que no pasará mucho tiempo andes de que desaparezca de nuestro salón el viejo VHS, dando paso al flamante DVD.

La unidad

Nos esperemos encontrar nada diferente a un CD-ROM convencional en lo que al aspecto físico se refiere. El interfaz que utiliza es IDE/ATAPI, por lo que no tendremos muchos problemas con su instalación. La velocidad máxima alcanzada en formato CD-ROM es de 24 x (3.600 Kb/s) y en modo DVD es de 4 x (5.520 Kb/s), con un *buffer* de 512 bytes.

Haciendo referencia a esto último, que es realmente lo que nos interesa, no entendemos por qué se indica en las especificaciones que pertenece a la tercera generación de DVD con esta velocidad. Debemos recordar que el *kit* de *Creative* alcanza la velocidad de 5x y pertenece a la segunda generación. Siguiendo con sus especificaciones, soporta todos los formatos de lectura, 4.7, 8.5, 9.4 y 17 Gb, por lo que resulta compatible con todo lo anteriormente desarrollado: CD-Audio, CD-R, CD-RW y Vídeo-CD.

En las distintas pruebas efectuadas no se ha observado ninguna anomalía en la imagen, ni imágenes entrecortadas o con tirones.

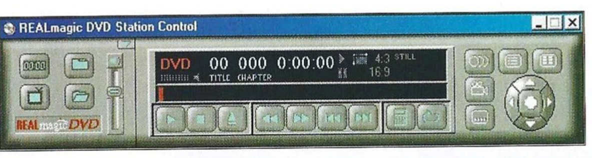
La tarjeta

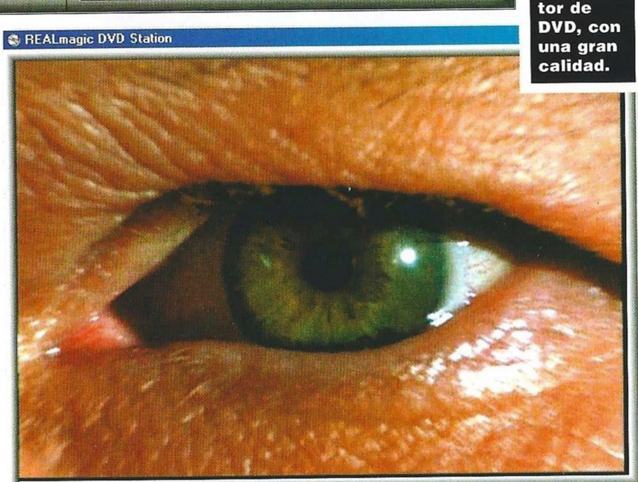
Para poder decodificar audio y vídeo a una calidad alta, el DVD-ROM viene acompañado de una *Hollywood Plus* DVD/MPEG-2 del fabricante *RealMagic*. Esta tarjeta ya utilizada por gran cantidad de distribuidores para completar sus *kits* ofrece una asombrosa calidad. Su formato es PCI y cuenta con una gran variedad de conectores. En lo referente al sonido cuenta con una salida estéreo analógica que puede conectarse a unos altavoces o amplificadores de sonido y un conector S/PDIF AC-3 que deberá ser conectado a un receptor *Dolby Digital Surround Sound*. Esta señal de salida contiene los seis canales de sonido envolvente para poder disfrutar de esta calidad de audio. Si queremos disfrutar de la imagen en la pantalla de nuestro televisor, una salida de vídeo compuesto nos lo permitirá. En definitiva una tarjeta que ofrece un magnífico rendimiento.

Un Kit completo

Todo lo necesario para poder disfrutar está dentro de la caja, donde se incluyen de regalo dos juegos para DVD, *Zork Grand Inquisitor* y *Spycraft*.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com





Podremos ver todo tipo de películas con este reproductor de DVD, con una gran calidad.

FICHA TÉCNICA

DVD-ROM PCA424DK
PHILIPS

Dist: Philips
Precio: Consultar.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:
Procesador: Pentium 166
Tarjeta Gráfica: SVGA 16bits 640 x 480
Memoria RAM: 16 Mb.
Disco Duro: 130 Mb.





Maxi Converter Deluxe

¿Te imaginas poder ver todos tus juegos favoritos en una televisión normal y corriente?. Si tenías ganas de que tu PC se pareciese a lo que te ofrece una consola aquí tienes tu oportunidad de conseguirlo.



Guillemot nos presenta un convertidor de señal SVGA a PAL o NTSC. En principio este producto lo evaluaremos en el aspecto de los juegos pero su utilización en el campo profesional es mucho más aconsejable.

Las características son muy simples. Pasaremos la señal que sale de la tarjeta de vídeo por un cable al Maxi Converter, éste se encargará de transformar dicha señal en imagen. Dentro de todas las opciones que encontramos podemos resaltar el hecho de que *Maxi Converter Deluxe* no necesita instalación de *drivers* bajo ningún sistema operativo.

Refresco

Hay muchos productos como éste, pero realmente lo que hace que sea muy compatible son los altos niveles de Hz, que van desde 120 a una resolución de 800 x 600 pixeles y de 100 Hz a 1024 x 768.

Al poseer unos rangos tan variables nos aseguramos que no hay ningún problema de parpadeo a la hora de conectar el Converter a la televisión.

Tampoco nos encontraremos con problemas a la hora de conectarlo a tarjetas del tipo Voodoo, ya que se plasmará totalmente lo que vemos en el monitor del PC en el televisor. Dentro del ajuste de pantalla podemos apreciar que en la parte superior hay una serie de botones que permiten ajustar la imagen saliente del PC a los márgenes del TV.

También podemos congelar la imagen y hacer un Zoom de la zona que seleccionemos.



Este producto incluye todos los cables necesarios para poder empezar a trabajar.

Los tipos de conectores que encontramos son del todo tipo VGA-In, RCA, Video-Out, S-VHS-Out, SCART-Out de esta forma se asegura una total compatibilidad.

Presentaciones

También nos sirve este producto para todas aquellas presentaciones que queramos hacer en una pantalla mayor. Además resultará muy útil para todos los amantes de la edición de vídeo por su sencillez al insertar bloques de texto para hacer las presentaciones de bodas, cumpleaños, etc. Pero volviendo al ámbito de los juegos, un título como *Quake 2* con una aceleradora 3D se puede apreciar totalmente distinto, ya sea por la televisión o por el tamaño. También, todo hay que decirlo, nuestras pruebas las hemos realizado en una televisión de 28 pulgadas y la verdad, ver un icono de inicio de Windows del tamaño de un dedo pulgar realmente impresiona.

Conclusión

Para finalizar hay que decir que los cables incluidos en *Maxi Converter Deluxe* son de un material muy resistente; a simple vista podemos ver que no son los típicos conectores que nos encontramos en una tienda de todo a 100.

Un producto diseñado para todo el mundo, jugadores, empresarios o simplemente para los amantes de la edición de vídeo.

Óscar Casado
ocasado@towercom.es

FICHA TÉCNICA

MAXI CONVERTER DELUXE

Dist: **GUILLEMOT**

Precio: Consultar

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

486 , 16 Mb. RAM, Tarjeta de vídeo compatible con Windows 98, Windows 95 o NT.





SOPORTES DE GRABACIÓN

¿Dónde grabar?

Con el fin de completar el amplio reportaje dedicado este mes a las grabadoras, vamos a descubrir de una manera fácil y sencilla lo que desconocemos de los discos de grabación.

Actualmente los CD-ROM son algo totalmente habitual en cualquier tipo de comercio, al igual que pasa con el resto de soportes magnéticos de grabación. Debido en gran parte a la enorme variedad que existe, muchas son las ocasiones en las que la eterna duda de elegir uno u otro, sin tener en cuenta su precio, nos volverá locos sin saber qué aspectos deberemos tener en cuenta con el fin de llevar a cabo una elección acertada.

Lo que realmente busca cualquier usuario antes de realizar su compra, a parte de una grabación fiable y segura, es que los datos que vaya a guardar en este soporte le duren el mayor tiempo posible, no encontrándose con la lamentable situación de perdida de datos tras varios años de almacenaje. Lo que vamos a tratar en las siguientes líneas está orientado en gran parte a la calidad de los **CD-R**, sus principales propiedades, resistencia a determinados ambientes o capacidades físicas, pero siempre tratado de forma totalmente objetiva, con datos numéricos contrastados y sin ninguna influencia por parte de ninguna compañía fabricante, ya que nuestro principal objetivo es informar y no realizar la campaña publicitaria de nadie. Dicho esto, espero que lo que aquí se escribe saque de dudas a más de uno.

Podemos "alargar" el tamaño del CD con el oversize

Un poco de historia

Las unidades de grabación escriben sobre discos compactos especiales que tienen una capa dorada, en lugar de los tan familiares discos compactos de audio con capa de aluminio plateada. Sin embargo, estos discos sólo se pueden grabar una sola vez. Cuando la información es grabada dentro del disco, la capa de tinte orgánico es alterada y nunca más podrá ser modificada. Los discos que generalmente hacen referencia a "high speed", normalmente sólo funcionan bien a velocidades de 2x. Los discos se dividen en sectores, pudiendo almacenar 2048 bytes de **datos** y 2352 bytes de **audio** en cada uno. Como 1Mb corresponde a 1048576 bytes, si lo dividimos entre el número de bytes por sector nos dará: Datos: 1048576 / 2048 = 512 sectores; Audio: 1048576 / 2352 = 446 sectores. Como el número total de sectores de un disco es 333000, si lo dividimos entre los sectores por Mb nos dará: Datos: 333000 / 512 = 650 Mb; Audio: 333000 / 446 = 747 Mb. Todos estos datos son los que comúnmente conocemos como un CD-R de 74 minutos.

Es cierto que en muchas ocasiones nos encontramos con el famoso mensaje de capacidad de 680 Mb. Esta afirmación es totalmente falsa por lo siguiente: si asumimos que 1Mb equivale a 1000000 bytes (en lugar de 1048576 bytes), realizando la siguiente expresión matemática, 1048576 / 1000000 * 650 Mb nos da la cantidad de 681Mb. Por ello, deberemos tener especial cuidado a la hora de comprar, leyendo las especifi-



caciones antes para poder decidir mejor.

Distintos materiales

Hoy en día es muy extraño encontrar a algún usuario informativo que no haya tenido un disco de grabación en sus manos.
Muchos observan la capa de grabación con extrañeza, afirmando que es muy importante el color de ésta. A la hora de colorear la capa de grabación del CD-R se utilizan tres diferentes materiales orgánicos, que son: **Cyanine** de color verdoso, **PhtaloCyanine** de color dorado y **Azo** de color azul. Este colorante principal es modificado cuando el baño reflector (dorado o plateado) es añadido. Algunos de estos baños combinados dan como resultado colores verdes, azules o amarillos.
Por tanto las diferencias visuales entre distintos tipos de CD's son totalmente irrelevantes desde el punto de vista de su funcionamiento actual.
A la velocidad con la que trabajan hoy en día las grabadoras y lectores, estos soportes son totalmente indistinguibles situándonos desde el punto de vista del láser de grabación óptico. Son simplemente apariencia, no teniendo ninguna utilidad real.

Como ya se comentaba en la introducción, un factor a tener muy en cuenta es su duración. Ésta viene dada por el material de pigmentación y la capa de reflexión. Por ejemplo, un CD-R de color dorado, usando pigmento **PhtaloCyanine** y capa de reflexión también dorada, tiene una duración cercana a los 100 años.
Como el pigmento es transparente, la capa dorada brilla desde el fondo hasta la superficie ofreciendo un apariencia dorada.
Comparándolo con otros CD-R de distinto color, el contraste dorado es mucho mayor, ofreciendo así mayor duración.

Demasiadas marcas

Cuando se comenta cuál es el mejor CD-R en el mercado, lo primero que se observa es la marca que lleva. La realidad es que esto es una gran equivocación, ya que no importa quién es el que firma el CD-R, sino quién es realmente su fabricante potencial.
Para hacernos una ligera idea, actualmente existen cerca de 200 marcas distintas a la venta, pero solamente 16 fabricantes hacen esos CD's. Por ello, es conveniente a la hora de comprarlos fijarse en el fabricante, especialmente con la gran inundación de los denominados *bulk*, que suelen ser de menor calidad por ser mucho más baratos.
Aunque parezcan todos iguales, difieren entre ellos tantas cosas que no podemos llegar ni a imaginar cuántas. Sin embargo, existe la posibilidad de comprobarlo con algunos programas de grabación. Eso sí, no todas las grabadoras son capaces de revelar esta información.
Por ejemplo, la serie completa de la marca *Yamaha* sí es capaz, en cambio la HP4020i no.

Hoy en día ya podemos ver soportes de 80 minutos

Oversize

Aproximadamente cada CD-R puede almacenar entre 660 y 690 Mb de datos, pero normalmente el espacio total físicamente está entre 650 y 659 Mb. El espacio extra es usado de forma obligatoria para la finalización de la sesión, que requiere unos 90 segundos. Acortando esta finalización los datos extra pueden escribirse en la pista principal del CD-R. Este método de escritura se denomina *oversizing* (por encima de su tamaño). La única razón física por la que la gran mayoría de las grabadoras no consiguen pasar de 659 Mb es debido a una limitación en su bios (*firmware*) o preestablecido de forma mecánica. Sólo unas pocas grabadoras pueden sobrepasar esta limitación.

INDUSTRIAS Y CALIDADES DE LOS CD-R

Industrias más comunes de calidad alta:	Industrias más comunes de calidad media:	Industrias más comunes de calidad baja (bajo precio):
Mitsui Chemicals (Mitsui,HP, Philips) Taiyo Yuden Company Limited (Taiyo Yuden, 3M, Sony, Philips, Imation) TDK Corporation (TDK,3M, Pioneer, Yamaha) Kodak Japan Limited (Kodak, BASF) Ricoh Company (Ricoh, KAO) Mitsubishi Chemicals Corporation (Verbatim, Traxdata) Pioneer Video Corporation (Pioneer)	Hitachi Maxell Ltd. (Maxell) Fuji Photo Film Co, Ltd. (FujiFilm)	Princo Corporation (Princo) Gigastorage Corporation (Gigastorage) Lead Data Inc. (Lead Data, Targa, Lenco) Fornet International Pte Ltd. CDA Dateträger Albrechts GmbH (CDA, FNAC) Ritek Co. (Arita, BASF, Samsung, Memorex, Targa, Rimax, Traxdata) CMC Magnetics Corporation

Cerca del 95% de los discos *bulk* están realizados en estas fabricas de baja calidad.



A la hora de decantarse por un CD-R u otro lo importante no es la marca de la empresa que lo distribuye, pues hay cerca de 200, sino de la empresa que realmente lo ha creado, ya que el mercado se lo reparten sólo 16.

Normalmente el nuevo límite se encontraría en 77 minutos, siendo necesario utilizar el método de grabación DAO (Disc At Once) para hacerlo. Sin embargo, al realizar esto existe la posibilidad de dañar la grabadora, pues algunos CD-ROM no son capaces de llegar hasta el final de la espiral, por lo que no reconocen al CD y la calidad general de éste suele estar por debajo de lo que suele ser normal.

Nuevos soportes

Recientemente se han puesto a la venta CD's de 80 minutos / 700 Mb. Cuando aparecieron su precio era muy elevado, alcanzando las 1.000 pesetas, pero actualmente no sobrepasan las 400. Son muy útiles para las grabadoras que no permiten el *oversize*.

Cada CD-R tiene una espiral que comienza en el interior y finaliza en su exterior, donde los datos son escritos como si se tratase de un disco duro. Esto hasta cierto punto es lógico. Se establece así una especie de camino que la cabeza del láser siempre sigue desde el comienzo hasta el final, leyendo o escribiendo los datos. La distancia entre el principio y el final de la espiral está definido en las especificaciones del libro rojo, siendo las mismas para todos los CD's: 63, 74 y 80 minutos. Así, la espiral cuenta con una apretada separación entre surcos para ajustar los 80 minutos, en el mismo espacio físico donde normalmente se representan 74 minutos. Pues bien, algunas grabadoras ofrecen gran cantidad de problemas, pues dicen no soportar este tipo de CD's, incumpliendo con ello la normativa estándar del llamado libro rojo.

Es posible que varias de estas grabadoras lo soporten, pero en la mayoría de los casos no sucede así. La única manera de averiguarlo es asegurándose que escriben en su totalidad los 700 Mb de datos y compararlos con los datos originales viendo si han sido copiados correctamente. Por ejemplo, la HP8100i sólo es capaz de escribir un CD de 80 hasta 78:16 minutos.

De todas maneras, como este tipo de discos está ampliamente disponible, los fabricantes de grabadoras están obligados a soportarlos, por lo que muchas actualizaciones del *firmware* solucionan el problema con un pequeño engaño. También a este tipo de discos se le puede aumentar el tamaño en determinadas grabadoras, alcanzando 83:30 minutos, 734 Mb en datos y 842 Mb en audio. El problema es que gran cantidad de lectores de CD-ROM antiguos no son capaces de leerlos, provocando errores de lectura en cualquier zona del disco y no sólo al final.

Para grabarlos no es necesario ningún tipo de *software* especial, con el habitual es más que suficiente. Como último apunte señalar que ya están apareciendo los primeros DVD-R en el mercado, pero eso es otra historia que analizaremos en otros números.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



TRUCOS PC

¡ MÁNDANOS YA TUS TRUCOS !
Como todos los números te ofrecemos una selección de los
mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros.
Si tienes un buen truco no dudes en enviarlo:

PC PLAYER -TRUCOS MAIL-
C/ Aragoneses,7 Madrid 28108
e-mail: pcplayer@towercom.es



WARGASM

Si en este complicado juego bélico no consigues pasar los distintos niveles, prueba estos códigos de nivel para pasar de uno a otro. Nivel 1-"**CHEESE**". Nivel 2-"**TOAST**". Nivel 3- "**BUTTIES**". Nivel 4- "**KEBAB**". Nivel 5- "**GATEAUX**". Todos ellos son, desde luego, muy nutritivos.



FIFA 99

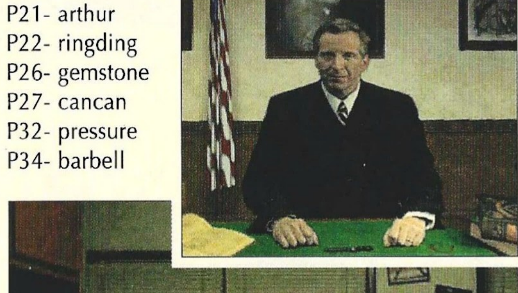
Los rumores sobre la integridad anti-trucos de este juego comienzan a verse en entredicho. Según la compañía no existía ningún truco posible para este juego. Pero hemos encontrado el primero. Puedes ver una introducción distinta si pulsas "**win**" repetidamente mientras cargas el juego. Puede ser el primero de la serie. Permanece atento.

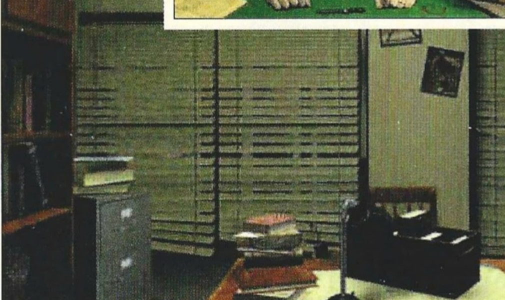


BLACK DAHLIA

Los servicios secretos, en su lucha contra el movimiento oculto del servicio nazi, cuentan con un nuevo agente en su encarnizada lucha.
Sin embargo este agente, aunque es infalible, puede tener algunos problemillas con algún que otro puzzle; no te confíes, algunos son realmente complicados. Si no sabes como resolverlos aquí te facilitamos un poco de ayuda. Una vez que estés frente al puzzle que te da problemas pulsa [F2] pasa saber su número y su nombre. Para resolverlo necesitarás los códigos que a continuación te facilitamos:

P8- leadhead
P11- masterlock
P14- loghouse
P15- turnkey
P21- arthur
P22- ringding
P26- gemstone
P27- cancan
P32- pressure
P34- barbell





P35- triangle
P36- nimble
P38- sunspot
P39- ladybug
P40- keypunch
P41- gearoil
P44- temple
P46- blockhead
P47- rock33
P59- boxtop
P67- candycane
P68- teleport
P73- peeper
P76- bongo

Una vez que conozcas el número y el nombre simplemente teclea el código del puzzle y éste quedará resuelto sin problemas.

CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW

Para este conflictivo juego tenemos varios trucos, algunos no son muy éticos que digamos, pero no dejes de verlos como un juego y disfruta de las posibilidades. Teclea rápidamente en cualquier momento los siguientes códigos para conseguir estas ayudas.



tingting	- Reparaciones gratis.
watersport	- Conducción submarina.
bigdangle	- Deformaciones en el coche.
stickytyres	- Trepar paredes.
bigtwat	- Coche de granito.
wotatwatami	- Ruedas resbaladizas.
smartbastard	- Termina la carrera.
timmytitty	- Tiempo extra.
stopsnatch	- Para el cronómetro.
mooningminnie	- Gravedad lunar.
wetwet	- Créditos gratis.
lemmingize	- Peatones bobos.
takemetakeme	- Peatones suicidas.
tilty	- Peatones que rebotan.
fastbast	- Peatones acelerados.
mrmainwaring	- Pánico entre los peatones.
goodhead	- Peatones cabezones.
twatoff	- Peatones explosivos.
xrayspeks	- Peatones etéreos.
zazaz	- Aniquilador de peatones.
dotaction	- Muestra a los peatones en el mapa.
fryfry	- Lanzallamas para peatones.
fryingtonight	- Rayo eléctrico.
clangclang	- Mutilador de cuerpos.
stiffspasms	- Cadáveres mutantes.
eveningoccifer	- Conducción borracho.
bloodyhippy	- Alucinógenos.
powpow	- Repele oponentes.
oypowerupno	- Elimina ayudas

MYTH 2: SOULBLIGHTER

En la segunda entrega de este juego de estrategia encontraremos numerosos niveles, pero tendrás que ir consiguiendo victoria tras victoria para ver todas las fases. Eso o usar nuestro truco para acceder a todas las fases desde el principio. Es muy sencillo, al comenzar el juego pulsa la tecla [Shift] mientras pulsas sobre la opción de Nuevo juego. Con esto podrás elegir el nivel en el que quieres comenzar. Una vez en el juego, pulsa [CTRl]+[ALT]+[+] para ganar el nivel o [CTRl]+[ALT]+[-] para perderlo.



UPRISING 2



Para introducir los trucos de este juego pulsa la tecla [M] y accederás al modo de chat. Una vez en él pulsa los siguientes códigos, seguidos de [ENTER], para conseguir los siguientes efectos:
Chump: Modo dios.
Dangerous: Armas ilimitadas.
tuff ass: Super armas.
dangerous chump: Modo dios y armas ilimitadas.
Chump [Enter] chump: Super velocidad y modo dios.
way mo money: 5000 unidades de dinero.
Slick: Suicidio.
Done: Gana escenario.
Rainy weather, Clear weather y Snowy weather: cambian el tiempo entre lluvia, despejado o nevando.





SANITARIUM

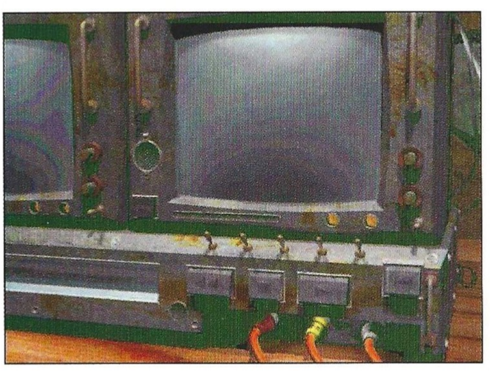
Los rincones de la mente

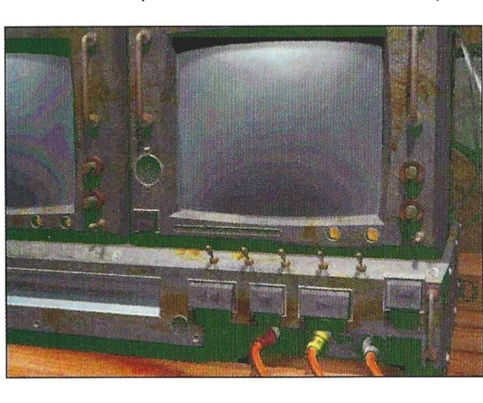
Un ambiente tenebroso, un inquietante tema, desconcertante. Un viaje a las profundidades del cerebro de un hombre en busca de su identidad, su pasado y las causas de su presente. Prepárate para descubrir un nuevo mundo dentro de la mente.

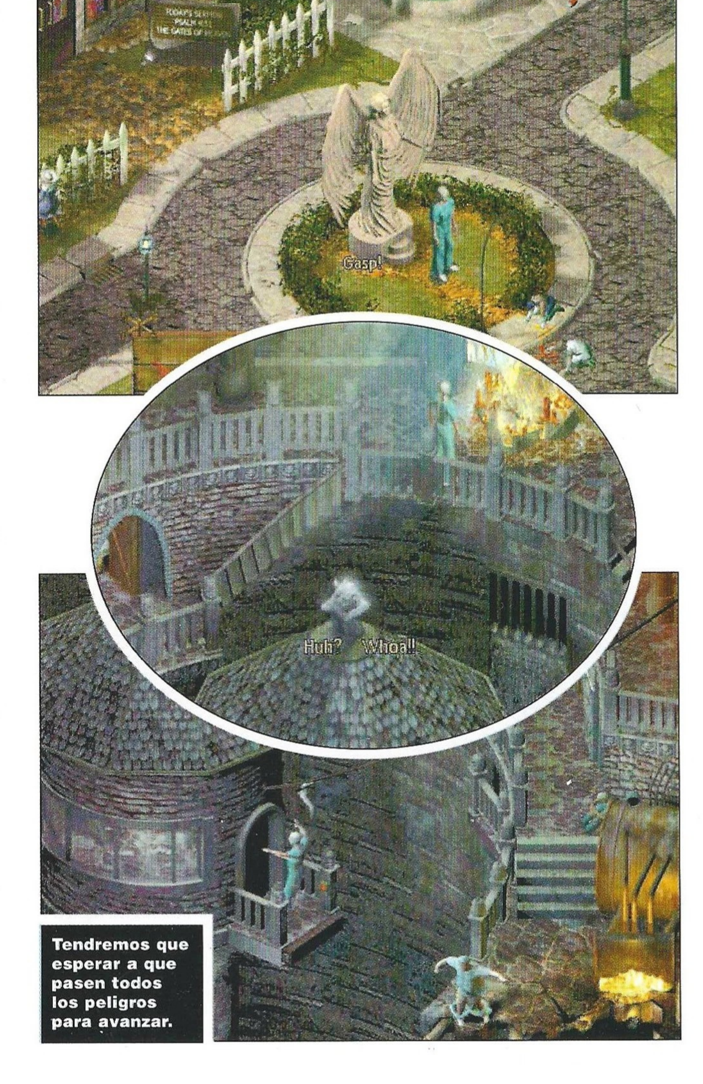
Sólo recuerdo un accidente, la carretera, una curva, una luz. La penetrante alarma de una sirena me ha despertado. No se quién soy, no se qué ha pasado, no se dónde estoy.

Capítulo 1: La torre de las celdas

Al despertar, lo primero que hago es apagar esa alarma que me golpea la mente. El interruptor se encuentra en la zona izquierda de este extraño edificio. Comienzo por hablar con todo los inquilinos de este manicomio. Todos me cuentan extrañas cosas que no puedo entender bien. En una celda próxima a la mía encuentro una toalla. En la parte derecha de este infierno encuentro un puente cerrado que conduce a la torre de control, no puedo cruzarlo, pero si uso la toalla sobre el cable de alta tensión que le comunica con las celdas sí puedo deslizarme hasta su interior. Antes de entrar me aseguro de pulsar el botón que abre el puente de regreso. En el interior de la torre encuentro unos controles, un reproductor de vídeo y unos archivadores que están cerrados. Para enceder el reproductor, conecto los cables según su color y me dispongo a ponerlo en marcha. Una explosión finaliza la visión y sirve para abrir los ficheros cerrados. En estos ficheros encuentro una extraña llave. La recojo. Vuelvo a las celdas y me sorprende un gran ángel que custodia todo el recinto. En su base, una hendidura acoge la antigua llave. El ángel toma vida, la estatua me está hablando. Sigo sin comprender nada, los niños, sus voces, la luz.







Tendremos que esperar a que pasen todos los peligros para avanzar.









Estáte muy atento porque en este lugar nada es lo que parece, ni siquiera tú mismo. El misterio y la oscuridad te rodean por doquier.

Capítulo 2: Los inocentes abandonados

Un jardín con niños jugando, ¿qué ha pasado?, ¿qué les ocurre?. Comienzo a hablar con ellos, todos son deformes, todos están solos, sin adultos, y no quieren hablar con desconocidos. Poco a poco voy recordando cosas, mi casa, mi madre, mi nombre: Max. Todos tienen extrañas historias, hablan de Madre, ¿dónde están los adultos?. Pero no dejan de ser niños, quieren jugar y comenzaré por jugar con ellos, primero a las tres en raya con la niña junto al ángel, luego que están jugando deja su pala, la recojo. Según me han dicho, por sus nombres, quizá

Juega con los niños perdidos y te ayudarán

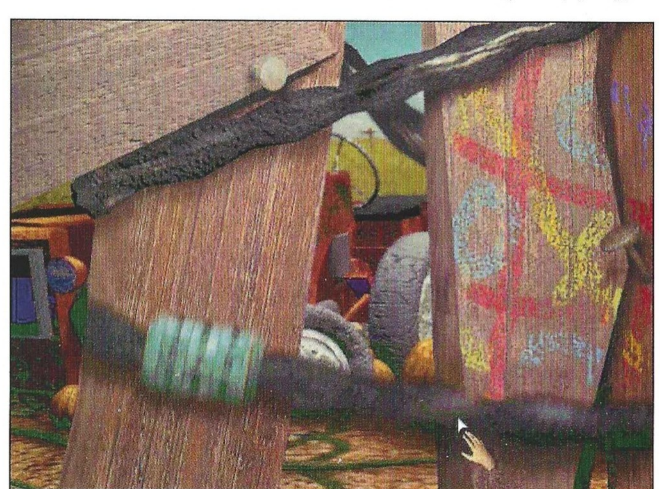
uno de los niños del cementerio me reta a jugar al escondite. Acepto.

Cuento hasta diez y todos se esconden, tengo que encontrarlos. En la caseta del cementerio encuentro una barra que me puede ser útil. Los voy encontrando: uno en el árbol cerca de la iglesia; dentro de un barril; cerca de la escuela está otro; uso la barra para abrir la escuela y encuentro a otro; dentro de la iglesia hay otro y el último está bajo la cama, en la casa al otro lado del puente. Cuando tengo a todos reunidos en torno al ángel, uno de ellos me habla de su arma secreta. Me falta una niña. Veo que una de las tenga algo que ver con alguna lápida del cementerio. Al usar la pala en una de las tumbas descubro un ataúd, un siniestro escondite. Una vez que la he encontrado, el niño que me retó por fin me da las llaves del almacén.

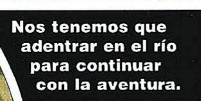
Cada vez estoy más aterrado, no sé qué esconden estos niños. Comienzo por explorar todos los edificios del pueblo, frente a la iglesia leo el oficio para domingo. En la casa del puente unos viejos recortes de periódico hablan de un meteorito y una explosión. En el almacén encuentro una lata de gasolina vacía.

El espíritu infantil me ha invadido y me monto en los columpios del pueblo. No están hechos para mí y uno de ellos se rompe. Colocando el juguete roto en el puente derruido consigo pasar al otro lado del pueblo y hablar con una niña que está sola. Cada vez encuentro más aterradora la historia de estos niños. La verja que me conduce al huerto está cerrada por un candado con combinación. Quizá el número del oficio del domingo, quizá los resultados de las tres en raya, ambos coinciden, 451. La verja me deja paso al huerto, primero cojo la guadaña y con ella elimino a los cuervos que me impiden el paso. Para acabar con el espantapájaros mutante primero rompo las calabazas que le rodean, entonces se vuelve vulnerable.

Conozco a Madre: la planta mutante que se alimenta de niños y los convierte en plantas. No puedo permitir este dolor. Cojo la herramienta en el suelo del granero, del viejo tractor arranco los cables y vuelvo al pueblo. En la fuente, frente al ayuntamiento, uso la herramienta para conseguir una manguera de goma. En la playa hay un coche accidentado, si abro el tapón de la gasolina, uso la manguera y pongo






Nos tenemos que adentrar en el río para continuar con la aventura.

la lata vacía, consigo llenar la lata de gasolina. Con una piedra de la iglesia, golpeo la campana que llama a misa. El

Intenta desvelar tu propia identidad, ¿estás loco?

niño de la playa deja su caña y se la quito. Ayudado de la caña, desde el puente, rescato una gran cruz metálica que hay en el río.
Creo que ya tengo todo lo necesario, vuelvo al granero y conecto los cables al generador, lanzo la cruz al cometa, lleno de gasolina el generador y lo pongo en marcha. Es el fin de Madre. La última niña me conduce al portal, a la luz.

Capítulo 3: El patio y la capilla

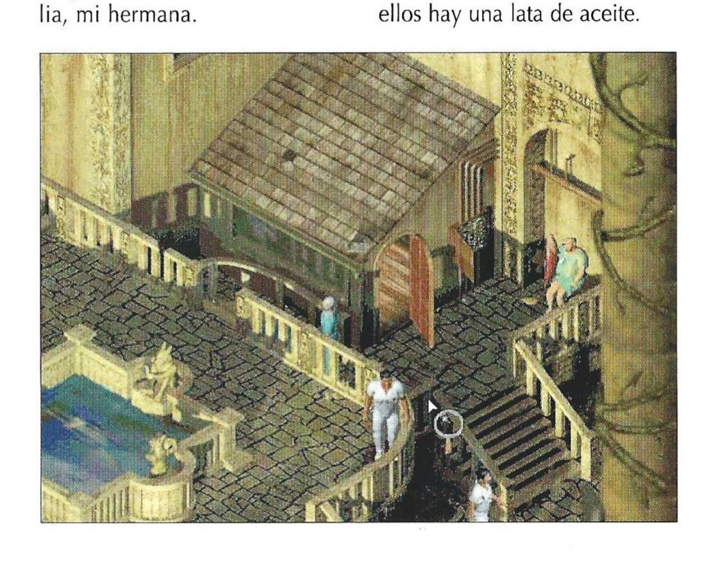
He vuelto al manicomio, pero estoy en el patio. Los pacientes y los celadores me desorientan cada vez más, una joven encapuchada a las puertas de la capilla me habla de la figura de la fuente.

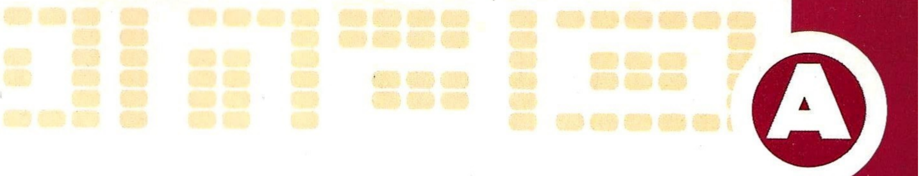
Paso a la capilla donde predica un extraño individuo. No tiene cruz, le han robado su amuleto.
En la sala del médico hablo con él. Puedo encender la radio, las noticias son interesantes. Sobre la mesa veo algunos discos. Cambio el disco que suena por el de "Belladona in a flat", el disco de color rojo. Llevado por la música, un viejo demente comienza a bailar y descubre lo que escondía. Es el amuleto del predicador. Éste, al devolverle su preciada cruz, te recompensa con un preciado obsequio: una escoba.

En el exterior de la oficina del doctor encuentro unos controles que abro con la escoba. Son los controles que llenan la fuente. Manejando las distintas llaves consigo que entre agua y que salga por una de las salidas inferiores. La presión del agua tiene que ser suficiente para llenar la tercera salida inferior. Al tirar de la cadena en el lateral, la fuente se llena de agua. (**Solución 1**).
La imagen en el fondo de la fuente me hipnotiza, vuelvo a mi pasado, mi casa, mi familia, mi hermana.

Capítulo 4: El circo de los tontos

La figura de mi hermana toma vida. Ella es quien tiene el control ahora. Por los prismáticos veo una casa, mi casa. El director del circo me recibe en este mundo. Me da un vale gratis para una de las atracciones: el aplastamiento del calamar. El responsable de la atracción me deja jugar, una forma fácil de ganar tickets, tengo más de 13. En una caseta de tiro, junto a la anterior, puedo jugar a los bolos. Mi fuerza tira uno de ellos fuera. Lo guardo. Encuentro solo a un niño, un niño triste con unos tristes padres. Me cuentan su historia, llena de tristeza y dolor, tienen miedo de la Bestia. Junto a ellos hay una lata de aceite.







Todo es muy raro, hasta el circo donde nadie se ríe.

Me refugio en el circo buscando un poco de alegría, pero tampoco aquí parece reinar la felicidad. Una historia de amor no correspondido, unos feos payasos. Con el malabarista cambio mi bolo por una bonita pelota roja. El levantador de pesas está triste y le aconsejo que se tatúe el nombre de su amada como señal de amor. La mujer del circo escupe fuego. Me puede enseñar si consigo algo de combustible. En la tienda del tatuador hay una botella de alcohol sobre la mesa. Además, si no miran, puedo coger una aguja oxidada. La tragafuegos me enseña el arte de las llamas.
En la playa hay un tiovivo que no funciona, usando el aceite en la palanca y tirando de ella me puedo montar. Al terminar paso hacia la casa encantada. Soy demasiado pequeña para entrar, pero a la señal que marca la altura parece faltarle la nariz. Una bonita pelota roja para la nariz de un payaso. Espejos en la casa encantada, un trozo de un espejo roto. La casa encantada me lleva hasta la adivinadora del futuro, mi futuro, mi pasado, ¿quién soy?. En la playa hay un espectáculo de monstruos, el hombre de la puerta me deja pasar si le pago. Encerrado, en una de las carretas hay un hombre-lobo. Parece bueno, ¿me podré fiar de él?. Le abro la puerta con ayuda de la aguja y se escapa.

Vas recordando tu pasado, poco a poco se hace la luz

Ha excavado un gran agujero junto al niño del circo. Un profundo agujero del que no se ve el fondo.

La cueva

Me he acercado demasiado y me he caído a esta cueva. Para hacer fuego uso el espejo sobre unas ramas secas que hay en el centro del agujero. Con esta hoguera puedo encender mi bastón e iluminar el camino. Por el camino superior me caen algunas rocas, pero escupiendo fuego a los tentáculos consigo llegar hasta la Bestia. Con llamaradas y carreras mato a la Bestia y puedo salir hacia la superficie.

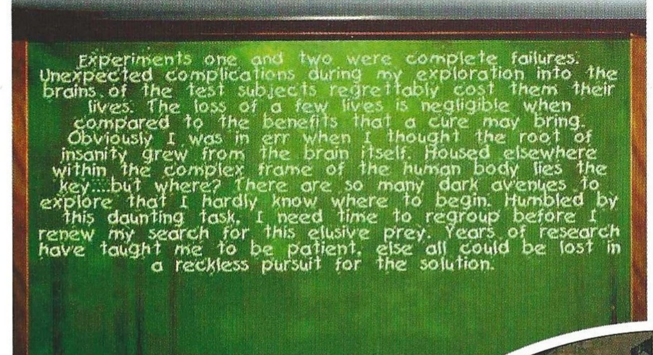
La mansión

Mi casa, los fantasmas del pasado aparecen de nuevo ante mí. El reloj de la escalera marca la hora. Subo al piso superior y encuentro en el dormitorio la llave del reloj. Bajo y abro la esfera para ponerlo en hora. Las seis en punto, la hora en que sucedió. El fantasma de papá sale del estudio, dentro podré coger la cinta de vídeo y la llave del desván.
En el piso de arriba está el televisor con un reproductor de vídeo. Pongo la cinta y recuerdo mi pasado, imágenes de mi pasado. Abro el desván y subo las escaleras. Está como lo recordaba, lleno de trastos inútiles y viejos cacharros. El osito de peluche, el escondite de la llave. Si coloco el trampolín, que está apoyado contra la pared, puedo saltar sobre los baúles. Uno de ellos se abre



No hay confusión de identidad, ahora eres tu hermana. Tu y ella sois uno, al menos en la mente de este hombre que no sabe quién es.





con la llave del osito.
El muñeco. Los fantasmas regresan, los fantasmas del pasado, la muerte de mi hermana, no le pude llevar su juguete, no encontré su muñeco. Estaba en el ático pero yo no lo sabía. Corro hacia la habitación de Sarah, allí me está esperando, tendida en la cama, sigue esperando el muñeco que nunca llegó.
Mis recuerdos me atormentan,

Ten mucho cuidado con el canal de la piedra redonda

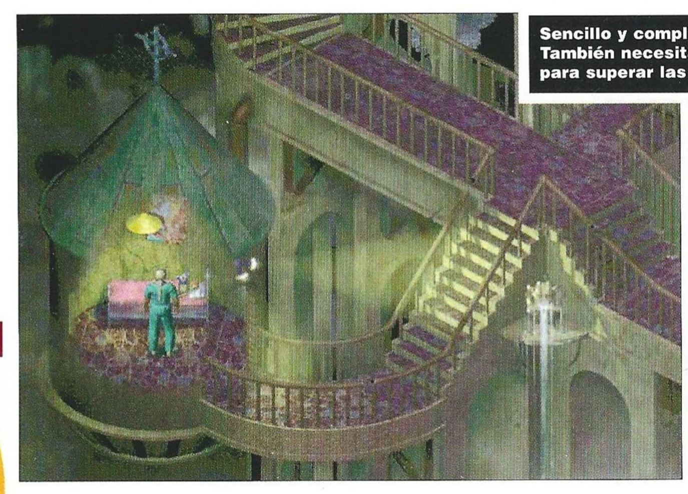
el presente o el pasado, no distingo. Vuelvo a ser Max adulto, vuelvo a mi laboratorio.

Capítulo 5: El laboratorio

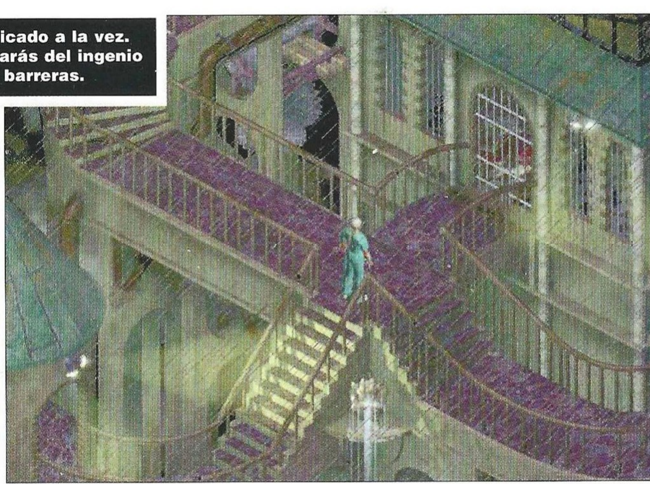
Bajo hacia el despacho del doctor, miro su cuadro, reconozco su rostro. Detrás encuentro la llave de la tubería. En la radio resuenan noticias sin tiempo. Salgo del despacho y subo hacia la máquina que abre las puertas. En un extremo, junto a las tuberías, coloco la llave y resuelvo el puzzle que deja caer la piedra de la máquina.
Tiro de la palanca, giro la rueda cuatro veces, tiro de la palanca, giro una vez la rueda, tiro de la palanca. Continuo hasta que la bola rueda y por fin se abren las puertas del laboratorio.
Una carnicería, cuerpos, sangre, tubos de ensayo, pizarras con notas. La escena es escalofriante. Sobre la mesa hay una grabadora portátil. Me ayudará a descifrar la clave que abre la puerta.
Las pizarras contienen notas sobre el desarrollo de los experimentos, anotaciones que esconden la clave para abrir la puerta. Cada pizarra contiene un secreto. Cada frase de cada pizarra comienza por una mayúscula, si juntas todas las letras formarán palabras que serán la clave secreta.
Una pizarra contiene "SALVATION" (salvación), otra "THE YOUTH" (la juventud), y la tercera "KEY HIDES TO" (esconde la clave de). Con estas tres partes tenía que construir la frase que abre la puerta. La solución era cruel: la juventud esconde la clave de la salvación (YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION). Abre la puerta con la frase y entra hacia la nueva pesadilla.

Capítulo 6: La colmena

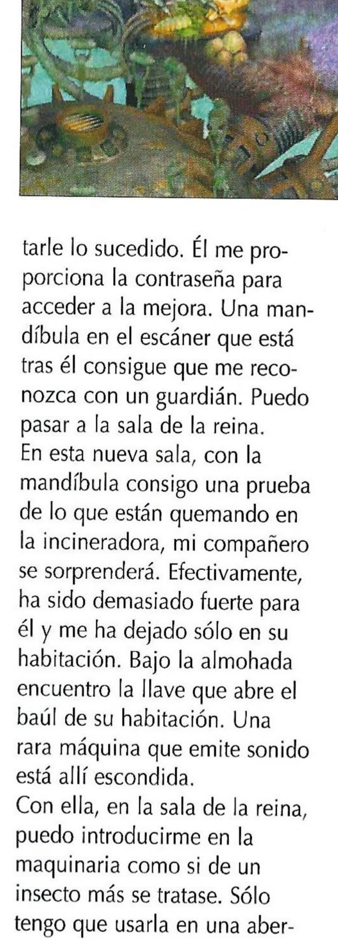
El héroe de los tebeos de mi infancia viene a mi rescate. *Grimwall* toma cuerpo en una colmena gobernada por insectos que pretenden someter a la raza de nuestro héroe.
Antes de salir de mi celda me deshago del gusano guardián y le arrebato su cinturón identificativo. Gracias a éste puedo moverme por toda la colonia sin levantar sospechas.
En una de las celdas encuentro a un antiguo compañero que me dice la contraseña de su habitáculo. En esta habitación puedo recoger un martillo y las herramientas de mi amigo. La televisión nos informa sobre los acontecimientos entre las especies en conflicto.
En una habitación próxima, algunos insectos controlan una incineradora, entro allí y uso el martillo junto a las tuberías cercanas a los insectos. Las tuberías explotan y matan a algún insecto. Recojo sus restos e intento hacerme con el panel de control de la incineradora para apagarla. El puzzle consiste en un insecto en el que se pueden mover las alas e iluminar con distintas luces sus alas. Cada combinación de luces y alas produce figuras distintas. Consigo todas las formas que están en el panel para pulsar sobre el insecto y apagar la incineradora.
Tengo que descubrir qué hay ahí arriba, mejor será que actualice mi nivel de seguridad para poder acceder a la cámara de la reina. Hablo con el encargado de las mejoras pero se niega a realizarme la mejora. Más al fondo de la habitación encuentro otra mandíbula de insecto. Vuelvo a hablar con mi compañero para con-



Sencillo y complicado a la vez. También necesitarás del ingenio para superar las barreras.







Un tétrico ambiente te rodea, gritos y confusión por todas partes. Parece que nada puede sorprenderte, pero aún hay más.

tarle lo sucedido. Él me proporciona la contraseña para acceder a la mejora. Una mandíbula en el escáner que está tras él consigue que me reconozca con un guardián. Puedo pasar a la sala de la reina.
En esta nueva sala, con la mandíbula consigo una prueba de lo que están quemando en la incineradora, mi compañero se sorprenderá. Efectivamente, ha sido demasiado fuerte para él y me ha dejado sólo en su habitación. Bajo la almohada encuentro la llave que abre el baúl de su habitación. Una rara máquina que emite sonido está allí escondida.
Con ella, en la sala de la reina, puedo introducirme en la maquinaria como si de un insecto más se tratase. Sólo tengo que usarla en una abertura que gotea en la sala.
La estructura interna de la reina es extraordinaria. En el primer piso encuentro un híbrido de especies y veo quién está al frente de todo. La puerta se abre con un código de sonido, una melodía. Pulso sobre las larvas en el siguiente orden: izquierda, derecha, derecha, abajo izquierda, arriba y abajo derecha. La puerta se abre. Subo al segundo nivel. Más allá de la siguiente criatura uso las herramientas sobre la máquina y consigo la primera parte del portal de salida. Vuelvo a la colmena y encuentro a mi compañero en otra localización, le lanzo la pieza pero me falta otra más.
Desde la cámara de la reina vuelvo por la puerta, pero en el segundo piso encuentro una cuerda por la que trepar y ascender al tercer nivel. La escena me aclara algunas cosas, pero no puede continuar. Me olvido de lo que veo y arranco la segunda pieza de la máquina para completar el portal. Éste se abre y cambio de realidad. Mi personalidad me confunde.

Toda ayuda es poca, pero al final estarás tú solo

Capítulo 7: El depósito de cadáveres y el cementerio

Vuelvo a ser Max. Estoy en el depósito de un cementerio. He muerto o vuelvo de la muerte. Mi primera conversación con un cadáver no tiene mucho sentido. Debo salir de esta cámara o el frío acabará conmigo.
La puerta plantea un sencillo sistema de engranajes y palancas. Giro una rueda tres veces y tiro de la palanca. Repito la acción un par de veces hasta liberar el primer cerrojo. Repito la maniobra con el otro cerrojo y abro la puerta. De nuevo en la calle.
Cerca del depósito encuentro una oficina con algunos papeles, muebles y una mesa. Sobre la mesa cojo unas cerillas y una urna funeraria vacía.
La pared tiene grietas. Con un objeto pesado podría romperla. Lanzo un par de veces el busto contra la pared y puedo salir al patio. Una pieza de tubería está en el patio. La llave del patio abre el gas.
En el interior del edificio encuentro una sala con un crematorio. Con las herramientas de esta sala y con la pieza del patio puedo cambiar las tuberías del exterior de esta sala para que llegue el gas de nuevo al crematorio. Con los controles de la sala el horno comienza a funcionar.
Hay algunos cadáveres esperando para ser quemados, quizá el número siete sea el primero. Una vez calcinado, sólo salen del horno unas cenizas, que recojo con la urna, y un objeto brillante. El extraño ojo de cristal del difunto.
No es mala idea ver dónde ha estado este cadáver en el depósito. Ahora ya no hace tanto frío.
No puedo creerlo, hay alguien vivo en el depósito. Inocentes sacrificados para qué. En el nicho número siete hay algo dentro. Está muy oscuro, con las cerillas ilumino el interior. No puede ser, arañazos en el interior. Fue enterrado vivo. A mis ojos parecen no tener sen-





Tu mundo se transforma como tú. Ahora como dios azteca deberás ayudar para que te ayuden.

Tu poder es inmenso ahora que eres un dios azteca

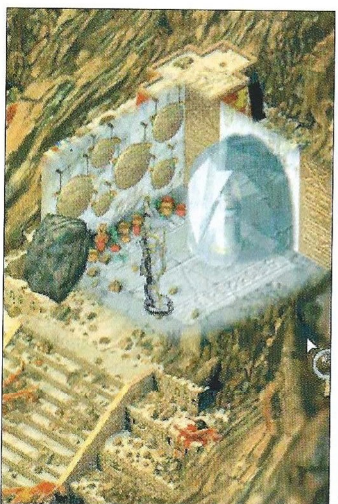
tido, pero quizá con la visión de la persona que lo hizo pueda ver que pone. Al pasar el ojo de cristal sobre los arañazos descubro una inquietante historia. Arboles que hablan, hombres que hablan con árboles. No lo entiendo.
En el exterior, en el cementerio, antiguas tumbas esconden olvidados cuerpos. Las lápidas están gastadas, no se leen. Pero al esparcir las cenizas de la urna sobre ellas, la memoria vuelve a salir. La llamada de los muertos estremece al árbol vivo. Hablo con el árbol que se mueve al fondo del cementerio, me cuenta su historia e intento comprenderle. A cambio me deja recuperar el secreto que guardaba durante siglos. La gema de la luz. Para poder apreciarla mejor la ilumino con un potente rayo de luz que penetra a través de los árboles. La gema iluminada es la llave para el mausoleo que preside el cementerio. Un mausoleo azteca. En su interior el doctor que me atormenta escapa a mis preguntas. Puedo encontrar algunos papeles, una esfera y un extraño gráfico en la pared de la izquierda. El calendario azteca activa una puerta en el tiempo. Los símbolos convenientemente alineados abrirán el camino. Los dibujos que coloco son: un sol entre montañas, un sol naciente, el sol sobre la luna, un ojo y un triángulo. Vuelvo a transformarme, vuelvo a perderme, vuelvo a encarnarme.

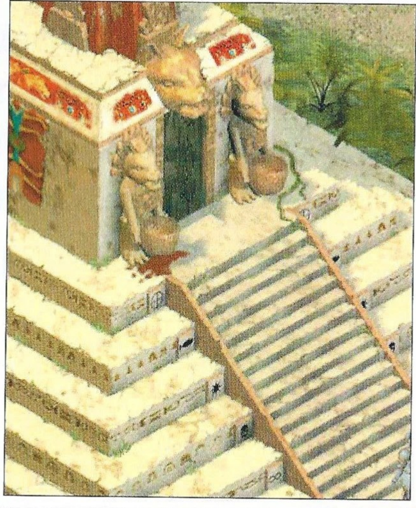
Capítulo 8: El pueblo perdido

Alguien necesita mi ayuda. Alguien me ha invocado. Ahora soy un dios. Un antiguo héroe azteca convertido en dios. La vieja que me ha invocado parece aturdida. Al salir del altar me encuentro en un poblado indígena en plena selva. Puedo ver a sus espíritus, los fantasmas de sus guerreros que protegen el pueblo. Pero el enemigo actual es demasiado poderoso, no pueden protegerse, necesitan mi ayuda. Incluso para mí, todavía es demasiado poderoso. Al acercarme a él, me repele, pero puedo mover una estatua de su escalinata para desviar la lava y hacer un puente que me permita acercarme al templo. Hablo con los seis espíritus de los guerreros caídos. Todos están relacionados. Uno de ellos me pide que le entregue a su esposa un collar. En el poblado los indígenas me hablan y recojo un cuenco de cobre. El jefe de la tribu te dirá que ha perdido a su hija y quién es la mujer del espíritu. Ella te dirá la clave para abrir la puerta del templo del agua. Una vez que la mujer del pescador recupere su collar, el espíritu desaparecerá.
Para llegar al templo del aire, empujo el tótem que me servirá de puente hacia este templo. Las piedras me dificultan el paso pero consigo llegar hasta el templo y rescatar a la niña perdida. Se la devuelvo al jefe de la tribu y vuelvo al templo del aire.
En su interior hay unos grandes platos que producen sonidos. Golpeándolos, de mayor a menor, consigo romper el cristal que esconde la estatua del templo del aire.
En siguiente templo es el del agua. Para entrar en él pulso los dibujos en el orden que me dijo la mujer del pescador: primero el ojo de dios, la lanza, el agua, el pez, las cestas y por último la figura del pescador. El templo se abre y cojo de su interior la estatua del templo y el pez.
Detrás del templo del puma está la casa del brujo. Me habla de la vara del poder y del ritual del guerrero. Para convertirme en guerrero tengo que hablar con el jefe. Éste me pide que recite el nombre de todos los guerreros muertos, del más joven al más viejo. Sus nombres fueron: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, y Mixcoatl. Con esto











Si quieres liberarte, libera a los aztecas en un mundo que te envuelve dominado por su cultura. Misteriosos dibujos que te ayudarán a lograr tu objetivo estarán a tu disposición. Poco a poco se desvela el misterio.



me convierto en guerrero. La vara del poder se encuentra en el árbol del centro del estanque de lava. Vuelvo a hablar con el brujo y éste se sacrifica. Con el cuenco de cobre recojo su sangre y de su choza el corazón que no sangra. Éstas son las llaves del templo del puma.
Mientras asciendo, me fijo en las inscripciones de la escalera. Al colocar la sangre y el corazón en los cestos de la puerta ésta se abre y penetro en el templo del puma.
En la pared del fondo encuentro unas figuras, al colocarlas según el orden de ascensión de la escalera: el toro, la luna creciente, el infinito, la cara, la estrella, el pez y el círculo, la estatua del puma aparece en el templo.
Una vez que tengo las tres estatuas las coloco en el centro del poblado y se abre el camino hacia un laberinto en el interior de la tierra. El laberinto que esconde la mascara que derrotará al enemigo.

El laberinto

El camino me conduce hacia una máquina de control. Pulsando el primer y el tercer botón, la palanca acciona el puente. Una figura, al pie del puente, se puede mover para abrir el paso hacia la cámara. A mitad de camino, una palanca oculta despeja el recorrido final hasta la entrada de la cámara. La cámara esconde la mascara. La máscara que liberará a los aztecas.

Capítulo 9: La guarida

El fin se aproxima, ahora recuerdo mi historia, sé quién soy, sé qué hago aquí. Tengo que matar al doctor. Mi identidad ha cambiado tanto que puedo tomar la personalidad que necesite. Puedo cambiar mi aspecto. Al principio encuentro un pequeño cementerio con algunas lápidas, un fantasma me sorprende. Cerca unos niños juegan encerrados por calabazas. Al tocarlas en orden éstas desaparecen (medio derecha, abajo izquierda, arriba derecha, arriba izquierda, medio izquierda y abajo derecha). Puedo recoger un cráneo. El cráneo del viejo fantasma, al dárselo su ataúd se levanta. Con la forma de *Grimwall* abro el ataúd y recojo la cabeza del ángel.
Con la persona del azteca cruzo el puente de espinas hasta una cabeza de payaso. Al acercarme una música del juego me anuncia su solución. Puedo repetir esa música con los dientes del payaso: rojo, amarillo, verde y azul. El payaso explota y entro en él con la forma de Sarah. Un ala del ángel. El poco peso de Sarah me permite pasar sobre una tela de araña hacia un altar de sacrificios. Pisando las losas en el orden apropiado (2, 5, 3, 1, y 4) , empujo con la forma de *Grimwall* el altar y aparece el otro ala envuelta en cristal. La fuerza de *Grimwall* clava a los guerreros sacrificados y libera el otro ala del ángel.
En la colmena de los insectos encuentro una máquina que necesita ser pulsada por cuatro brazos a la vez. *Grimwall* puede hacerlo. En una de las colmenas del fondo de la sala encuentro una mandíbula de insecto. Arranco la rejilla antes de que Sarah se deslize por el interior de la maquinaría y gracias al dios azteca puedo llegar al techo de la colmena. Con la mandíbula del insecto libero la cuerda que suspende del techo el cuerpo del ángel. Al colocar todas las partes de la estatua del ángel éste abre el portal hacia la luz. El portal que me conduce al doctor. El portal de la salvación.

El final se acerca, pero las sorpresas continúan.

El último juego de Morgan

Me enfrento cara a cara con el doctor. Me enfrento contra mí mismo. Sobre un tablero de ajedrez la oscuridad viscosa me absorbe al menor descuido. Mis tres personalidades están presentes, pero tendré que ser yo quién luche por mi vida. Cada identidad sostiene una esfera, las esferas de la inmortalidad del doctor. Rompiendo las tres acabaré con él. A cada esfera llego en tres movimientos. Primero la del dios azteca, luego la de *Grimwall* y por último Sarah. Las tres rotas, las tres liberadas, mi vida liberada. He salido del coma, he vuelto a la vida.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

SOS MAIL

Nuestro buzón de correo sigue rebosante de mensajes de nuestros lectores. Intentamos atenderos lo antes posible, pero hay épocas en las que no tenemos suficiente tiempo ni espacio para responderos a todos. No os preocupéis, si no tenéis contestación en este número, intentaremos contestaros en el siguiente. Gracias por comentarnos vuestras dudas.

Aunque a estas alturas ya deberiais conocer todos nuestra dirección, aquí la tenéis de nuevo...

PC PLAYER –SOS MAIL-
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
e-mail: pcplayer@towercom.es

SIN

Me llamo Luis. Quería felicitaros por vuestra revista, que me gusta bastante y de paso haceros una consulta sobre un juego. Se trata de SIN y me encuentro en la zona llamada "Constructions Zone", en una hondonada de tierra que tiene unas tuberías y una llave que dice estar atascada. Mi pregunta es ¿cómo se sale de aquí y por dónde?.

Luis V. Parrilla García-Roves
luisparr@teleline.es

• Para salir de esa zona tienes que romper esa llave que se encuentra atascada. Para romperla tienes que mirar hacia arriba y disparar sobre unas vigas que cuelgan sobre la tubería. Cuando éstas se caen, rompen la llave atascada y lo llenan todo de agua.

+ PCY - CONSOLAS

Espero que no solo publiquéis las cartas que os alaban, y también publiquéis las que os critican como ésta, aunque soy benévolo.
Hace ya un tiempo que quería escribiros; soy un jugador de PC desde que existe el SPECTRUM y cual fue mi sorpresa cuando después de algunos años comprando vuestra revista me encuentro dentro unas páginas de unos cacharros llamados consolas. Creo que cuando alguien compra una revista de juegos para PC lo menos que puede tener en su interior es un 100% de temática PC y eso que a mis 29 años he visto muchas "revistas de PC"; además el jugador de consolas sólo compra revistas de consolas 100%.
Por otra parte con las pocas páginas que le dedicáis todos salen perjudicados pues quitáis espacio de PC pero tampoco ayudáis a los "consoleros"; creo que en vez de dedicar ese espacio a las consolas lo podéis dedicar a los juegos en/por Internet que cada vez tienen más auge y a mucha gente le gustaría saber esas direcciones para poder aprovechar a tope sus juegos.
Bueno, por lo demás vuestra revista me parece la mejor y aunque estoy un poco desilusionado por lo dicho creo que todo puede mejorar ¡¡¡ALE A SEGUIR MEJORANDO!!!

EVARISTO ALONSO.
ealonsom@visteon.com

• Gracias Evaristo por la crítica, puedes comprobar que también publicamos las más duras. De estas críticas son de las que aprendemos para mejorar la revista y corregir las secciones que no tienen la acogida esperada. Como podrás ver en este número ya hemos sacado fuera las páginas referentes a consolas, devolviendo al PC en exclusividad todo el contenido de nuestra publicación. La aparición de las páginas de consolas tuvo su fundamento en la demanda, por parte de lectores, de cierta información sobre este mundo de videojuegos paralelo al del PC. Muchos títulos se lanzan en ambas plataformas y las informaciones generales sobre consolas son de interés para cualquier jugador. Ahora las páginas de consolas formarán una nueva publicación independiente que en este número regalamos junto con la revista, pero pronto pasará a tener vida independiente. En tu mano queda que le eches un vistazo o que la tires directamente. Gracias de nuevo por tu crítica, que nos ha resultado muy

JÓVENES LECTORES

Hola PC Player:
Somos dos lectores de 8 años que nos gusta mucho vuestra revista y nos gustaría que nos dijéseis unas cosas:
¿Se pueden usar los juegos de la Game Boy normal en la Game Boy color?.
Queremos comprarnos una consola o un ordenador para jugar, pero no sabemos cuál es mejor. Nos podéis ayudar.
Nada más. Bueno, podíais hablar más de juegos infantiles porque los que explicáis no les gustan a nuestros padres.
Adiós.

Carlos Rubio Criado y Alejandro Rubio García-Zarco.
Gálvez. Toledo.

• Sabemos que tenemos lectores de todas las edades, pero siempre nos agrada saber que se interesan por el mundo de los videojuegos desde jóvenes. Os vamos a intentar ayudar en esas cosillas. Los juegos para Gameboy antigua los podéis usar sin ningún problema en la nueva Gameboy Color, pero no los veréis en tantos colores como si los juegos fuesen para Gameboy Color. La elección entre consola y ordenador siempre es difícil. A nosotros siempre nos ha gustado más un ordenador para jugar, aunque creemos que a vuestra edad es más sencillo jugar en una consola. La consola no necesita ninguna configuración previa y el número de problemas con los que os vais a encontrar va a ser menor. El número de juegos que encontraréis va a ser similar, pero encontraréis más juegos para niños en formato consola. Tomamos nota para comentar mayor número de juegos infantiles y esperemos que a vuestros padres les gusten.



constructiva y esperamos que continúes opinando abierta y libremente sobre tu parecer de la revista.

NUDE RAIDER

Me llamo Juan Ramón, y tengo 21 años. En primer lugar me gustaría felicitaros por vuestra maravillosa revista y por las estupendas demos que incluís en el CD.
Me gustaría que me dijerais el truco para que Lara Croft se desnude en el Tomb Raider III, pero espero que no me toméis por un pervertido.
Un saludo

Juan Ramón.
Valle_PeñaXxYQ.

• Hemos recibido gran cantidad de cartas preguntándonos por los desnudos de Lara Croft en varias de sus entregas. Vamos a aclarar un poco este punto. No sabemos que exista ningún truco, como tal, para desnudar a Lara, ni en la última parte ni en las anteriores. A lo que nos referimos con Nude Raider o el desnudo de Lara es a una serie de parches desarrollados por avispados programadores que hay que añadir al juego para que Lara "parezca" desnuda. Esto se consigue cambiando las texturas de la vestimenta de Lara por texturas que simulan las partes que cubren. Esta técnica es la misma que se emplea en juegos de coches para personalizar la apariencia de los mismos. Estos parches no dejan de ser anécdotas en el vasto mundo de Tomb Raider, producto de programadores aficionados, como los programas desarrollados para gestionar los save games o los save games modificados que se distribuyen. Los fanáticos de la saga siempre se han opuesto frontalmente a esta variación para adultos, por lo que desde esta revista tampoco hemos querido darle excesiva publicidad al tema.
Esperamos que todo haya quedado más claro y disfrutéis del juego tal y como es, no con variaciones añadidas.

SALUDOS DESDE PORTUGAL

Hola me llamo Bruno:
Compré una revista PC Player hace poco tiempo y tengo una duda a cerca de una solución que distéis del juego Grim Fandango. Si es posible me gustaría que me enviaseis esa solución en portugués.
Agradeciendo la atención prestada

Bruno.
hm_azulmar@hotmail.com

Hola soy un comprador de vuestra revista PC Palyer. Compré una hace poco tiempo y quería saber la solución para el juego GRIM FANDANGO pero en Portugués

Escola Secundária de Patrício Prazeres.
info@esec-patricio-prazeres.rcts.pt

• Siempre nos ha gustado hacernos eco de los e-mails que recibimos desde fuera de España. Aunque casi siempre son de Hispanoamérica, éstos que hemos recibido son de Portugal. Sentimos no poder publicar la solución completa de Grim Fandango en portugués, y aunque el portugués en la red está poco extendido seguro que podéis encontrar la solución completa en vuestra lengua. Si aún así no conseguis la solución que buscais siempre podréis preguntarnos las dudas concretas que tengais sobre el desarrollo del juego. Estamos abierto a prestar cualquier ayuda sin importarnos la nacionalidad o el idioma. Saludos.

TIME COMMANDO Y NFS 2 SE

Apreciada revista Pcplayer:
Me gusta mucho su revista. Les ruego que me digan trucos para Time Commando (aparte de los que hay para acceder a un nivel), y trucos para Need for Speed 2 Special Edition, ya que en todos lados sólo dan claves para el normal y sólo dan 3 trucos para el special edition: pioneer, hollywood y slip. En el vídeo que a veces se activa en el menú aparecen carros secretos y una pista secreta que no es hollywood, pienso que hay trucos para acceder a éstos.

Diego "Cáceres".
superdesh@yahoo.com

• Aquí te damos unos trucos para NFS 2 SE, apúntalos y prueba su efecto: HOLLYWOOD, VIP, BOMBER, FZR2000, SCHOOLZONE, TOMBSTONE, PIONEER, RAIN, SLIP, MAD, RUSHHOUR, KCJONES, ROADRAGE y CHASE. Para Time Commando prueba los siguientes: HUIBON, DOLTEB, VONLUX, TIXOBO, DIXOBO y SPEED. Y éstos son algunos de los códigos de nivel: UDELWYHA, OUJAHCHU, QTRRQOKS, EPYIGENJ, IPNRWRJK, CGTGHVIE, EFBYQHME y CWFLWHYC del modo fácil.

MUCHAS, MUCHAS DUDAS

Hello amigos de PC Top Player, aquí tenéis mis dudas:
¿Hay algún truco para cambiar de circuito o de coche en Carmageddon 2?
¿Hay algún truco para pasar de nivel en el juego de aventura Monkey Island 3?
¿Sabéis si Eidos Interactive está trabajando en un posible Tomb Raider 4? Si es así, decirles a los de Eidos que no lo hagan tan oscuro.
En relación al Tomb Raider 3, ¿hay alguna forma de coger algún vehículo en la casa de Lara?, ¿o tener armas también en su casa?, y por ultimo, ¿hay alguna forma de que se desnude en su casa?
Os doy mis gracias anticipadas, pero eso sí, recordad mi e-mail ya que quiero que me contestéis a mi e-mail: mathaus@mixmail.com
Próximamente os enviaré trucos realmente novedosos, pero ahora contestadme mis dudas, antes de marzo a ser posible.

Marc Perelló Sobrepere
(Tarragona.)
mathaus@mixmail.com

• Los trucos de Carmageddon II los hemos publicado en este número, en la sección correspondiente, esperamos que te sean útiles. En Monkey Island III no conocemos ningún truco para pasar de fase, te aconsejamos que juegues hasta el final porque no tiene desperdicio. Si tienes alguna duda concreta te la intentaremos resolver. Referente a Tomb Raider te comentaremos que sí existe un quad en su casa con el que practicar. Cómo conseguirlo lo hemos explicado detalladamente en el A Fondo publicado. También hay unas pistolas para practicar tiro. Se encuentran en el exterior de la casa, justo al final de la pista de entrenamiento.
Una apreciación de carácter general. No contestamos a vuestras dudas con e-mails persoalizados. Creemos que es mucho más interesante su publicación para así poder resolver las dudas de forma generalizada. Además este sistema crea respuestas cruzadas entre los propios lectores para solucionar dudas que nosotros no sepamos o mejorar las que os damos.

Queremos seguir resolviendo esos juegos que os dan problemas; para ello tendréis que escribirnos diciéndonos todo lo que queréis saber. No os preocupéis si vuestra carta no sale inmediatamente, no nos hemos olvidado de vosotros, por falta de espacio la incluiremos en números sucesivos. Muchas gracias por vuestros trucos. Desde SOS mail saludos.

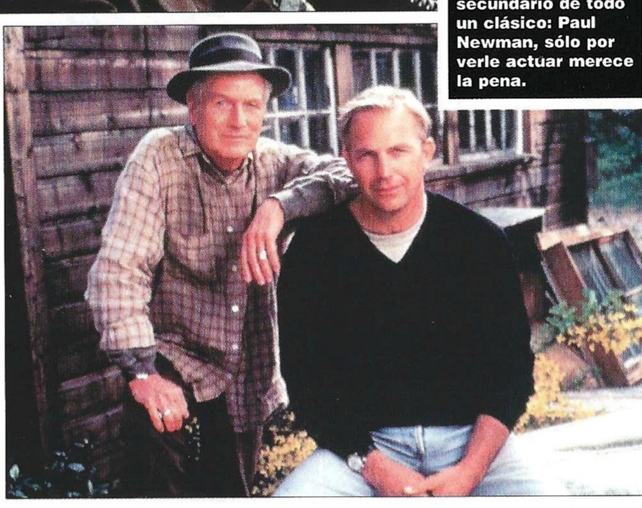
Estrenos
EN CINE

A nuestras pantallas acaban de llegar Mel Gibson y Kevin Cotner. Aquí teneis un anticipo

Mensaje en una botella

Kevin Costner regresa a las pantallas tras el fracaso de "The Postman, mensajero del futuro" con una película romántica: "Mensaje en una botella", basada en la novela del mismo título de Nicholas Sparks. Una historia de amor entre Garret Blake (Kevin Costner) un constructor de barcos que ha perdido a su mujer, y Theresa Osborne (Robin Wright Penn, protagonista de "La princesa prometida" o "Forrest Gump"), investigadora del Chicago Tribune que se acaba de divorciar. El detonante de su encuentro será un mensaje en una botella en el que Garret abre su corazón conquistando, sin saberlo, a Theresa que se dedicará a buscar a tan misterioso personaje. Sin embargo, esta historia cuenta con otro aliciente: la presencia de Paul Newman interpretando al padre de Costner que, pese a su difícil relación, intenta ayudarle a superar la muerte de su mujer.

Una película con grandes alicientes. Desde aquí os destacamos el papel secundario de todo un clásico: Paul Newman, sólo por verle actuar merece la pena.





Mel Gibson cambia de tercio, de bueno buenísimo pasa a ser un malo, malísimo que sólo busca la venganza, y el dinero, por supuesto.

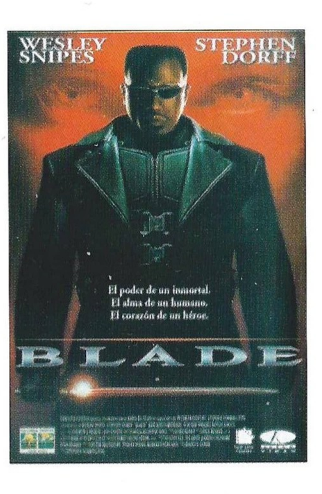
Payback

La nueva película protagonizada por Mel Gibson y dirigida por el co-guionista de L.A. Confidential y Conspiración, Brian Helgeland, ya está en nuestras pantallas. Se trata de Payback (Restitución) que, basada en la novela "The Hunter" de Richard Stark, cuenta la historia de Porter (Mel Gibson) un ladrón que es traicionado por su mujer y disparado y dado por muerto por su amigo Val Resnick (Gregg Henry). A partir de ese momento Porter buscará venganza de forma implacable; un auténtico anti-héroe, un tipo malo convencido de que quien la hace la paga. Para ello contará con la inestimable ayuda de Rosie (Maria Bello, conocida por su participación en la serie "Urgencias"), una prostituta de alto standing antigua amiga de Porter.

Novedades Video BLADE

Directamente desde la gran pantalla nos llega la última película de Wesley Snipes y Stephen Dorff: Blade, disponible en alquiler desde el 16 de marzo. Después de arrasar en la taquilla esta curiosa historia de vampiros llega ya a todos los videoclubs de España. En ella nos encontraremos con un peligroso personaje, Frost (Stephen Dorff) que llega dispuesto a conquistar el universo humano para los vampiros con su "Ola de Sangre", algo que tratará de impedir por todos los medios Blade (Wesley Snipes), mitad humano, mitad vampiro. Una cruzada sangrienta en la que está en juego la supervivencia de la raza humana y su concepción de mundo.

Una trepidante película de acción que mezcla uno de los grandes elementos de las películas de terror de todos los tiempos: los vampiros. Esta vez llegan dispuestos a no dejarse avasallar y conquistar para ellos nuestro mundo. El resultado en esta película.

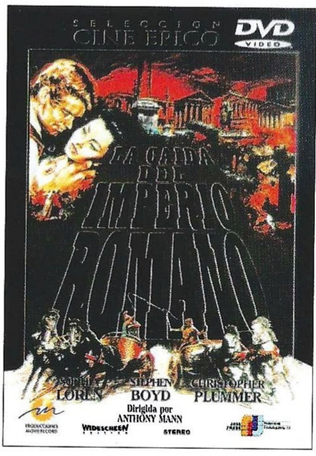


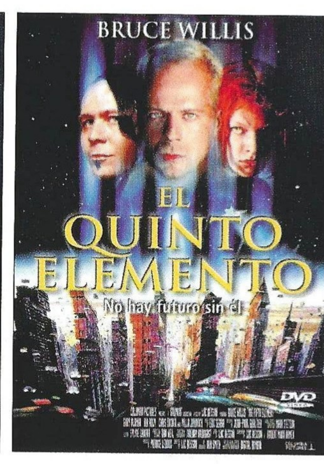
Acuerdo para distribuir DVD

Columbia Tristar y Universal acaban de fimar un acuerdo para la distribución internacional en formato DVD de las películas de la Universal aprovechando la experiencia en este campo de Columbia Tristar. El acuerdo tendrá efecto para Europa, Latoniamérica y Japón con títulos de reciente estreno en cine en nuestro país como "Patch Adams", "Shakespeare enamorado" o "Conoces a Joe Black", además de otros famosos títulos ya clásicos de la Universal como "Apolo 13", "Pánico en el túnel" o "Babe, el cercito valiente". Con este acuerdo esperan poder lograr que los títulos en DVD lleguen al mercado al mismo tiempo que los de VHS, por lo menos eso es lo que van a intentar. Desde estas páginas ya os diremos si lo consiguen o no.









Novedades DVD

La acción más trepidante y los grandes clásicos combinados en las novedados en DVD.

La caída del Imperio Romano

Dentro de los nuevos títulos en DVD de la selección Cine Épico destacamos "La caída del Imperio Romano" dirigida por Anthony Mann y protagonizada por Sophia Loren, Stephen Boyd y Christopher Plummer.
Una gran película para los aficionados al género que narra el comienzo de la desintegración de la más grande civilización, junto a una historia de amor al más puro estilo holiwoodiense. Absolutamente recomendable.

El quinto elemento

Bruce Willis debe volver a salvar el mundo conocido. Hay alguien que quiere evitar la alineación de los 5 elementos que son el motor del universo. Una película de acción, aventuras y mucha diversión que nos deleitará en formato DVD, sacándole todo el partido posible con una gran calidad de imagen y de sonido.

Asesinos de REEMPLAZO

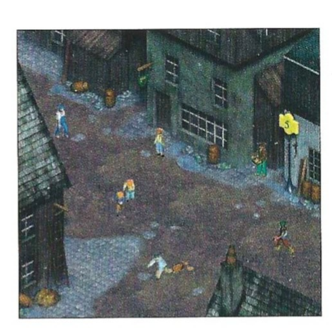
Un nuevo título de acción hace su aparición en DVD, se trata de "Asesinos de Reemplazo".
Una trepidante carrera contra el reloj para derrotar a un ejército de asesinos. Lee, si quierer salvar a su familia, deberá aceptar trabajar para la mafia que quiere vengarse de un detective de la policía. Para ello contará con la explosiva ayuda de Meg (Mira Sorbino), que se convierte en uno de los mayores alicientes con que cuenta esta película de acción que xplota hasta el límite las capacidades del formato DVD con una gran calidad tanto en la imagen como en el sonido. Además, nunca es desdeñable la posibilidad de recurrir a la versión original o la doblada indistintamente para apreciar todos los matices que se pierden con las traducciones, que no siempre son acertadas.

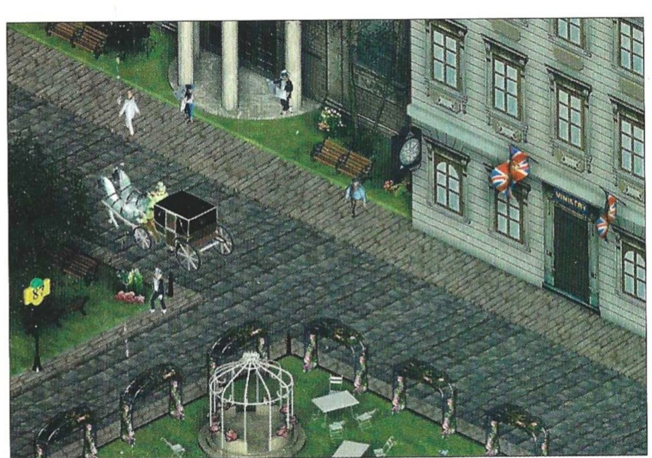


La intervención de Mira Sorvino nunca es desdeñable en una película, sobre todo cuando nos referimos al género de acción.

PRÓXIMO MES

El próximo mes viene cargado con muchas novedades de las que te adelantamos algunos nombres de juegos que analizaremos es breve. Todos nos acordamos de **Deer Hunter**, pues bien ahora veremos su segunda entrega que viene repleta de muchas novedades. Por su parte **Scotland Yard** es un juego de estrategia que nos sitúa en la antigua ciudad de Londres. Más trucos, más noticias y muchas novedades te esperan en el próximo número de PC Player. Ahí queda eso.





DIRECCIONES DE INTERÉS

COKTEL ED.
Avda. Burgos 9, 1° Ofic. 2
28036 MADRID
TF. 91 383 24 80

E. ARTS
C. Rufino González, 23, bis
28037 MADRID
TF. 91 304 70 91

ERBE / ANAYA
C. Juan I. Luca de Tena,15
28027 MADRID
TF. 91 393 88 00

FRIENDWARE
C. Rafael Calvo, 18
28010 MADRID
TF. 91 308 34 46

INFOGRAMES
C. Arrastaria s/n, 12
Pol. Las Mercedes MADRID
TF. 91 329 42 35

NEW SOFTWARE
C. Pedro Muguruza, 6, 1°
28036 MADRID
TF. 91 359 29 92

PROEIN, S.A.
Avda. de Burgos, 16 D, 1°
28036 MADRID
TF. 91 384 68 80

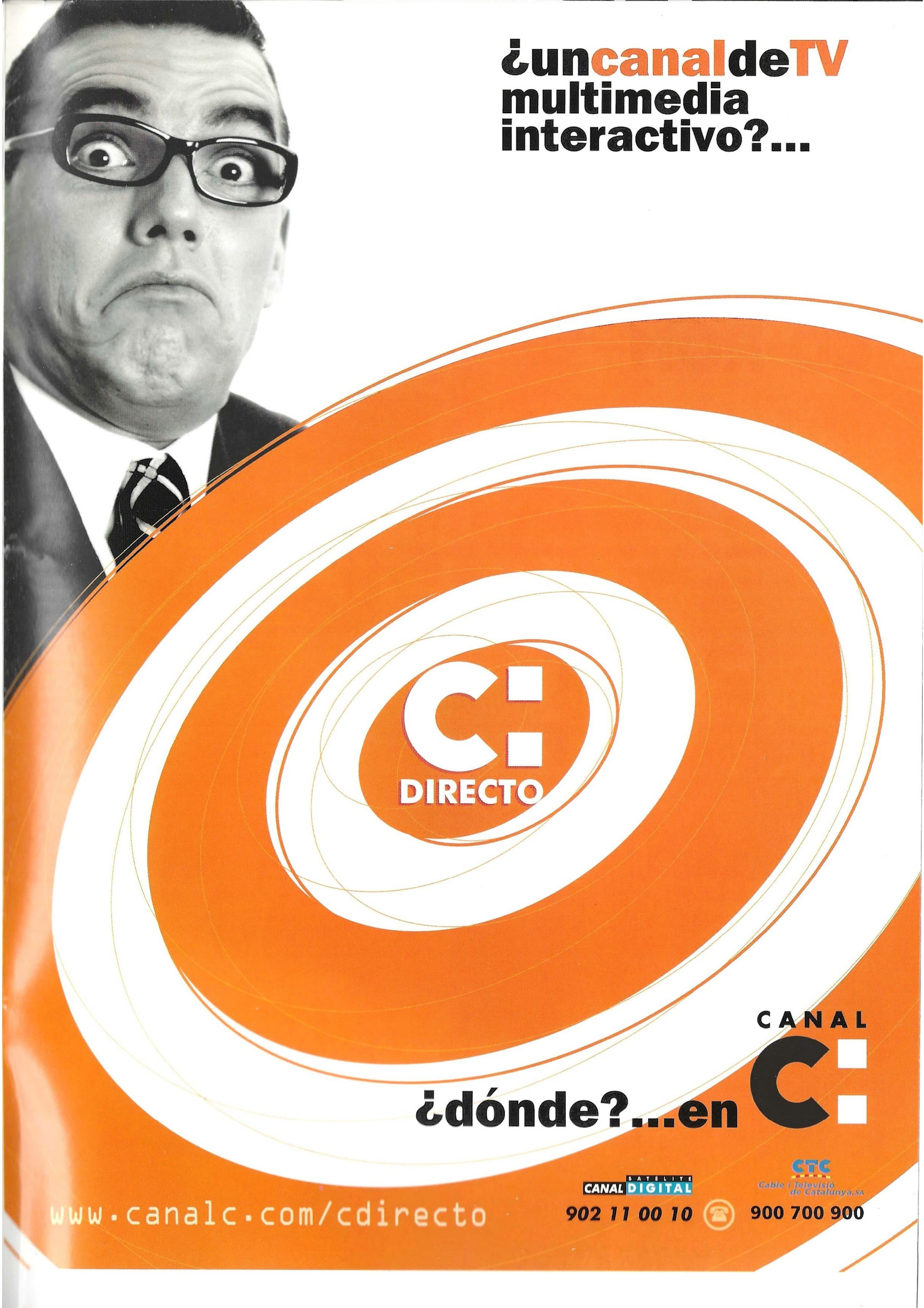
PSYGNOSIS
C. Ochandiano 6, 2°
28023 MADRID
TF. 91 372 89 38

SEGA
C. Playa de Liencres 2, Ed. 3
28230 Las Rozas, MADRID
TF. 91 631 50 00

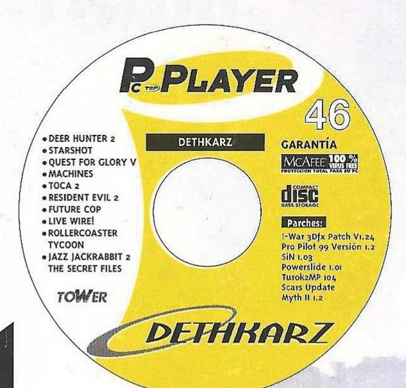
SONY
C/. Hernández de Tejada, 3
28027 MADRID
TF. 91 377 71 00

UBI / GUILLEMOT
Ctra. de Rubí 72-74, 3ª
08190 Sant Cugat, BARCELONA
TF. 93 544 15 00

VIRGIN
C. Hermosilla 46, 2°D
28001 MADRID
TF. 91 578 13 67


¿uncanaldeTV
multimedia
interactivo?...
C
DIRECTO
CANAL
¿dónde?...en C
CANAL SATÉLITE DIGITAL
902 11 00 10
CTC
Cable i Televisió de Catalunya,SA
900 700 900
www.canalc.com/cdirecto

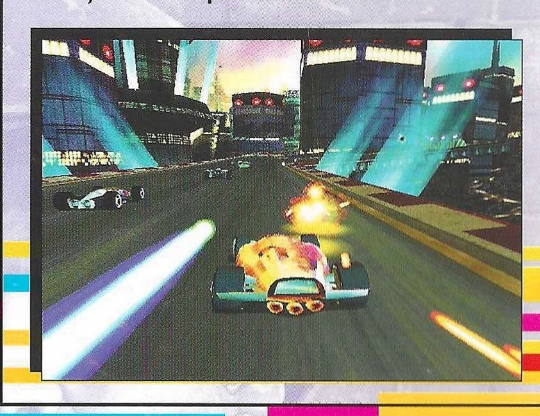
ESTE MES EN EL MEJOR CD-ROM DEL MERCADO



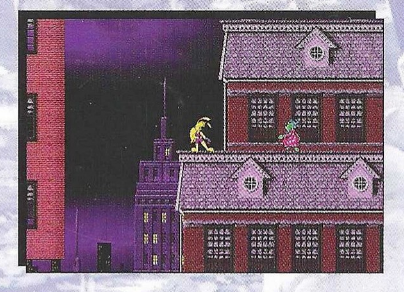
Dethkarz



Coches futuristas, pistas realmente complicadas o enemigos con un gran nivel de inteligencia son las grandes sorpresas que nos esperan tras el gran trabajo realizado para ésta nuestra demo del mes.



Jazz Jackrabbit 2



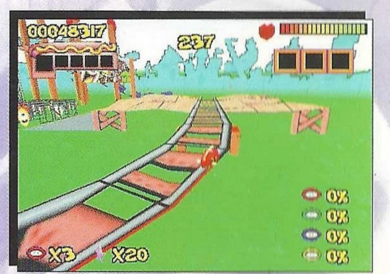
El conejo más divertido de los PC's por fin ha vuelto. Comprobad las novedades jugando con esta demo.

Machines



Una vez más el género estratégico, ahora con opciones adicionales. Que cada uno saque sus conclusiones.

Live Wire!



Un juego basado en la idea de comer y capturar la pantalla coloreándola. A todo ello se suma el vistoso 3D.

Y ADEMÁS

•DEER HUNTER 2 •STARSHOT
•QUEST FOR GLORY V
•TOCA 2 •RESIDENT EVIL 2
•FUTURE COP
•ROLLERCOASTER TYCOON

Y LOS PARCHES PARA

SIN 1.03, POWERSLIDE 1.01, TUROK2MP 104, SCARS UPDATE, I-WAR 3DFX PATCH V1.24, MYTH II 1.2 y PRO PILOT 99 VERSIÓN 1.2

